BUJINKAN DOJO

TÉCNICAS CON LANZA

Sôke Masaaki Hatsumi



EDICIONES P.F.

SÔ JUTSU
Técnicas con Lanza

• PUBLICADO CON AUTORIZACIÓN DEL DR. MASAAKI HATSUMI •


E-mail: Unryu@lix.intercom.es
EDICIONES P.F.
C/. Eduardo Dato, 9
35200 Telde - Gran Canaria
Teléfono - Contestador - Fax
(928) 68.04.64

Traducción: Richard Atik El Hage.
Montaje: Santiago Jorge Crúz.

Impreso en España. Printed in Spain.
Tegrarte, S.L. (Gran Canaria)

Depósito Legal: G. C. 1258 - 1996.
ISBN: 84-88738-24-2
Primera edición: 1996.

NOTA DE DESCARGO

La editorial declina toda responsabilidad por cualquier lesión o accidente que pudiera derivarse por la puesta en práctica de los ejercicios y/o técnicas publicadas en la presente obra.

Se recomienda que antes de seguir una disciplina deportiva o actividad marcial se consulte con un experto en preparación física y/o médico.



HATSUMI MASAAKI: Una breve historia del autor



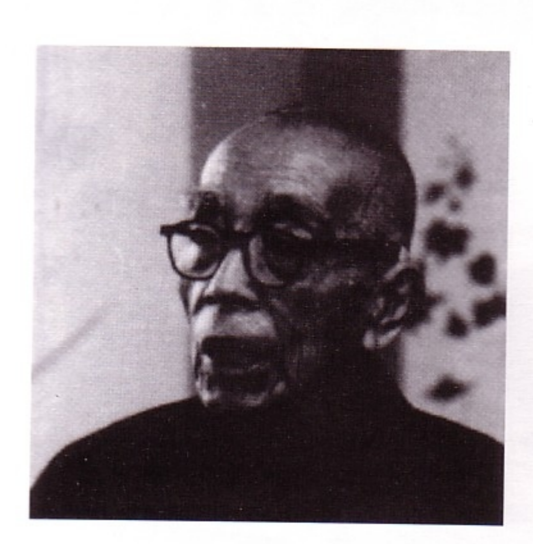
Hatsumi nació en Noda City, prefectura de chiba el 2 de Diciembre del 6º año showa (1931). Investigador histórico de BUGEI (artes marciales). Miembro del club de escritores de Japón.

Soke de nueve RYUHA:

Togakure ryû
Gyokko ryû
Kukishinden ryû
Kotô ryû
Gikan ryû
Shinden Fudô ryû
Gyokushin ryû
Kumogakure ryû
Takagi Yôshin ryû

El director de la BUJINKAN DOJO. Miembro honorable de la Sociedad de la Delegación Extranjera de Japón.

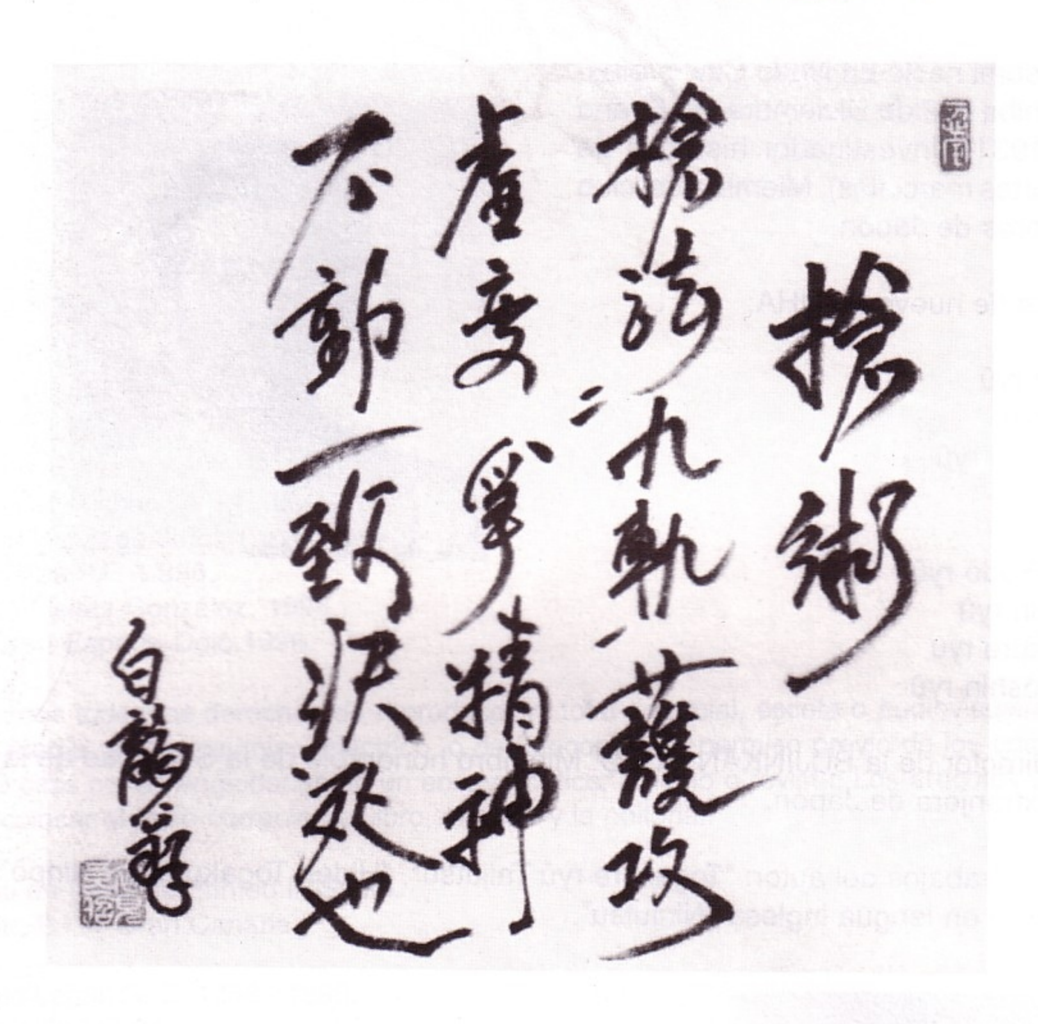
Otros trabajos del autor: "Togakure ryû Taijutsu", "Hiden Togakure ryû Ninpô", "Ima Ninja", Libro en lengua inglesa "Ninjutsu".



Takamatsu Toshitsugu.
Maestro del Autor.

槍術

初見良昭著



土屋書店刊

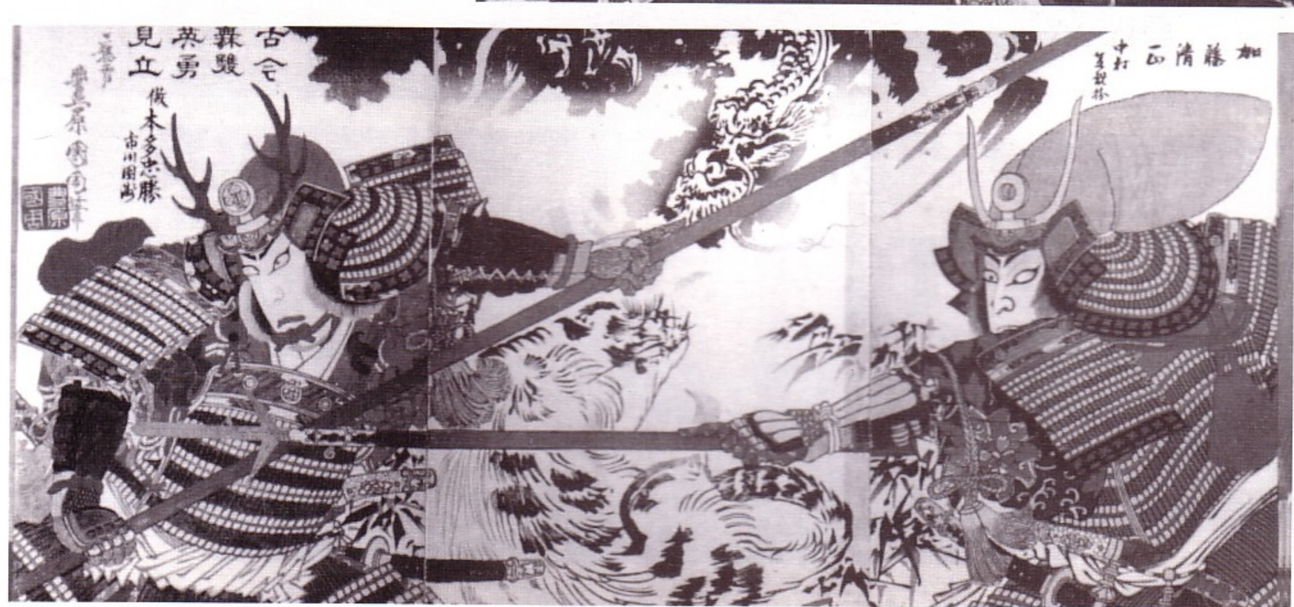


Selección de seis héroes

Yamamoto Kansuke Nudo Dokisai



Kato Kusyomasa (derecha)
Honda Tadakatsu (izquierda)









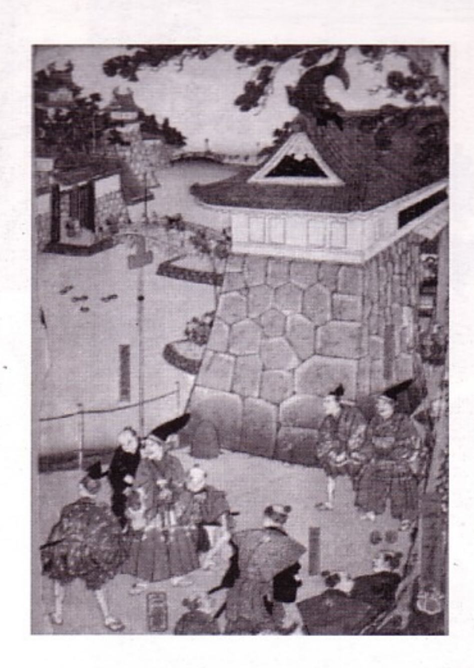
Maestros de SOJUTSU (de izquierda a derecha)
Yamamoto Kansuke Harayuki
Shimayama Eian
Saito Denki Bo
Saburi Inosuke Shigetaka





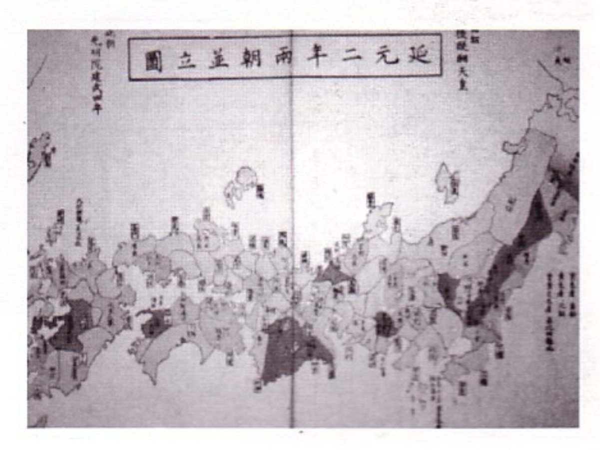




Estados japoneses que cambiaron durante la época de guerra.

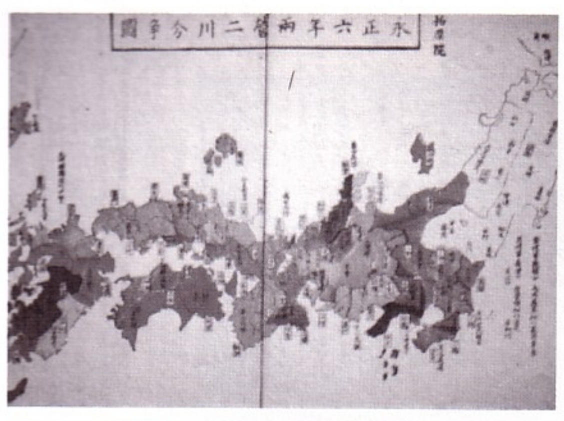








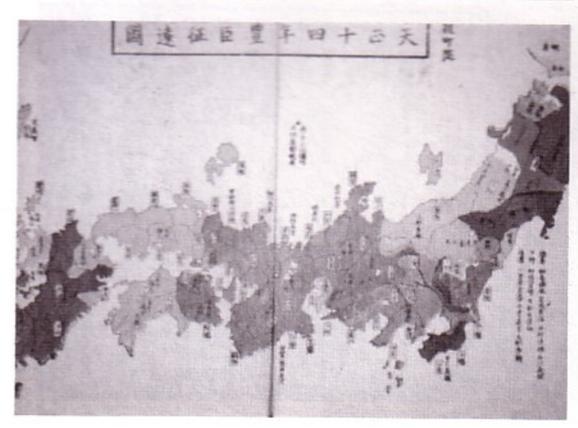


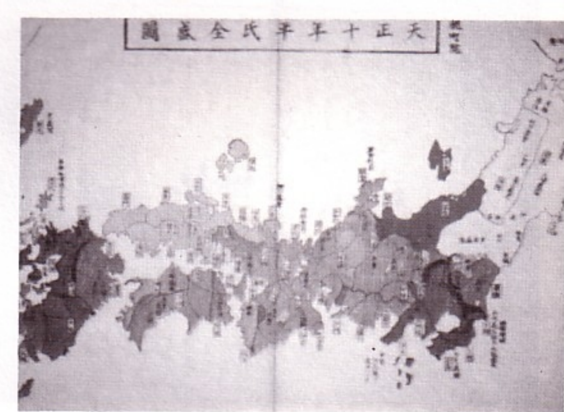






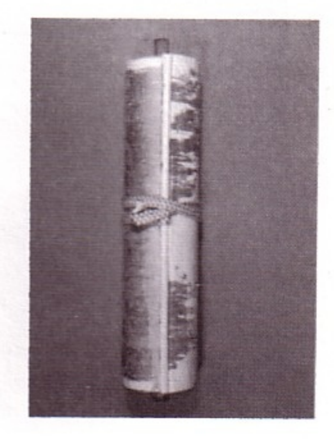




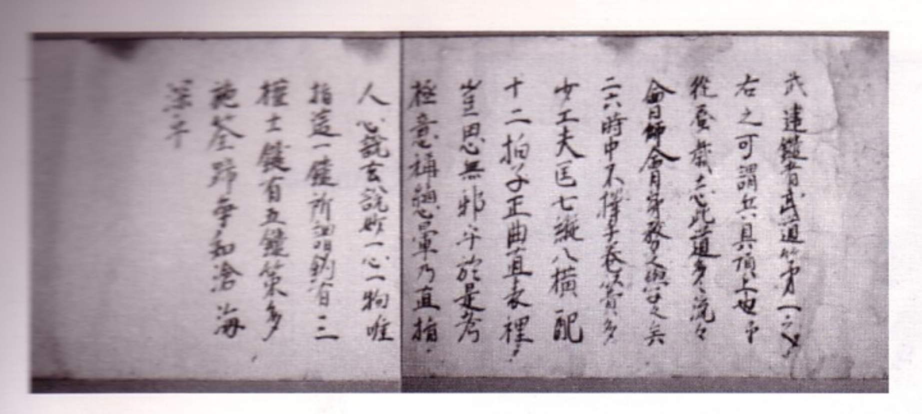




Saburi Sojutsu Emaki Hidan (pergamino secreto con diagrama)

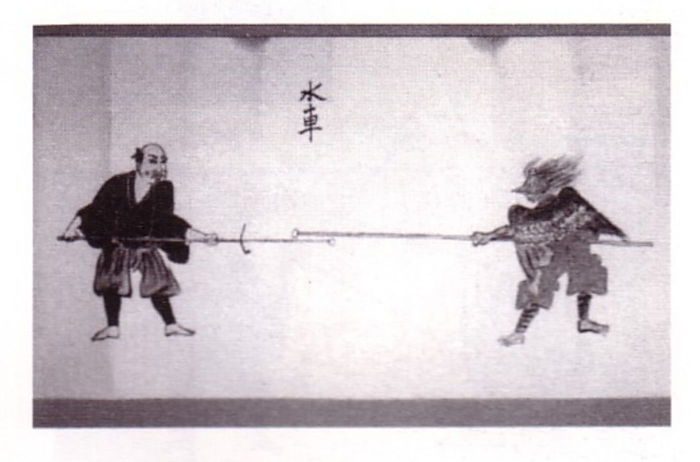








Omote Ura

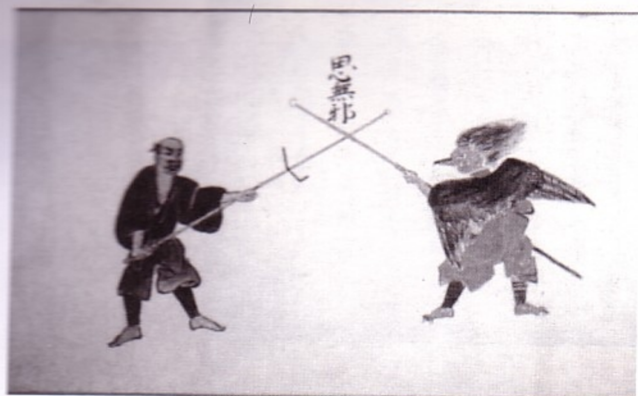




Suisha (o Mizuguruma)

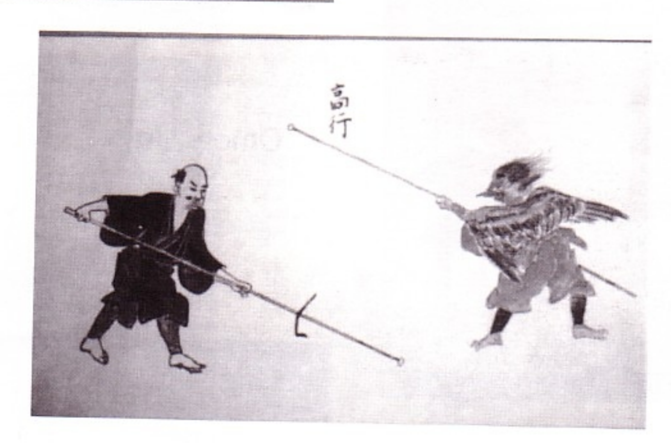


Suigetsu



Onmujaku

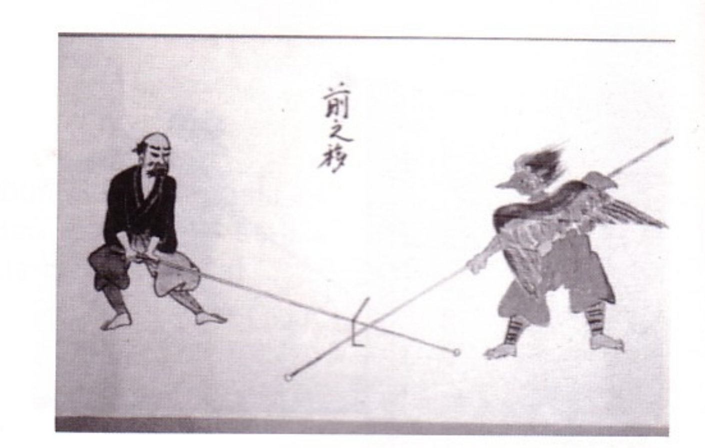
Koko (o Koyuo)





Hidari no Nami

Mae no I





Ura no I





Kaka no I

Nori





Jun



Gyaku



Hankau



Ryu

Kuruma Hishi Taino Shimyo Seiken



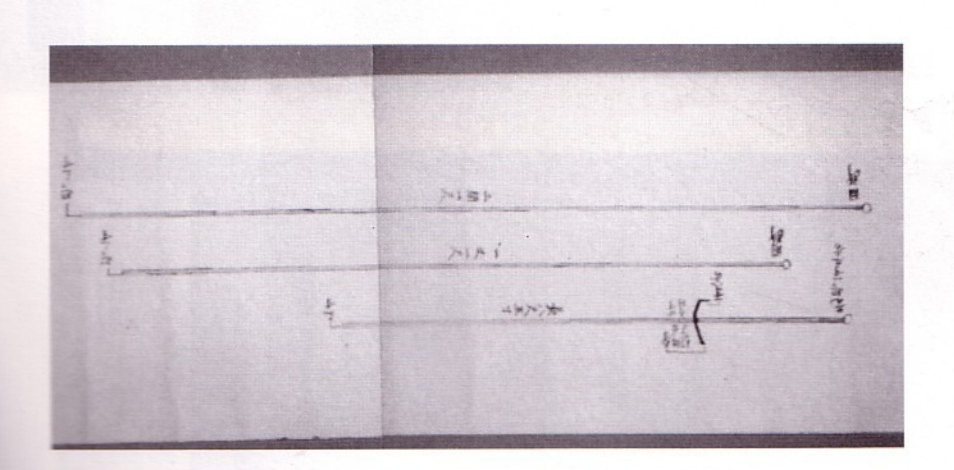


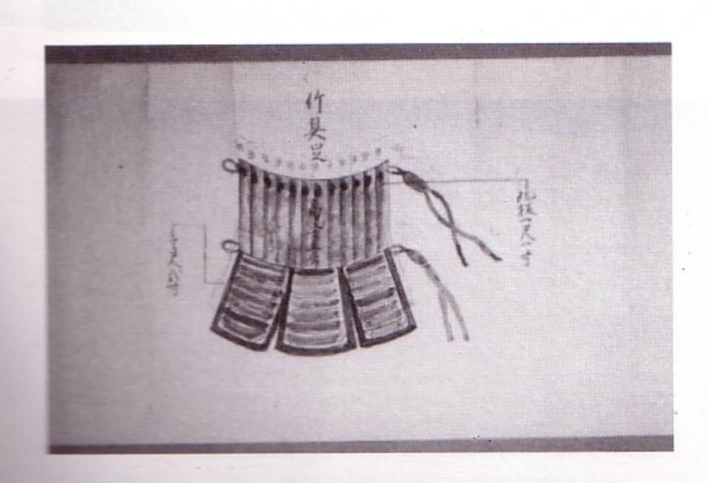
Ken no Shin Yosei Ken

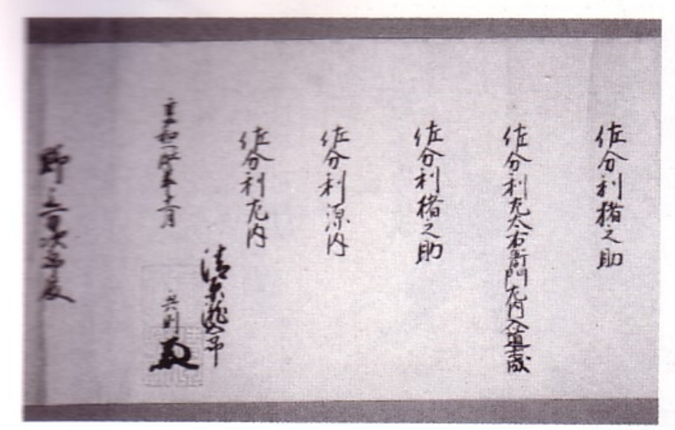




Tachiai







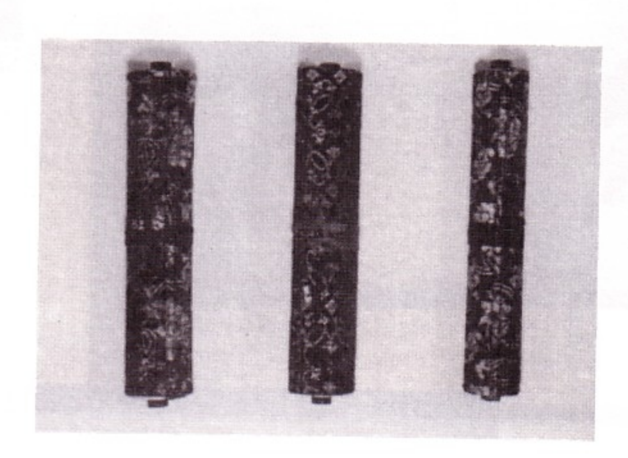
佐分利猪之助

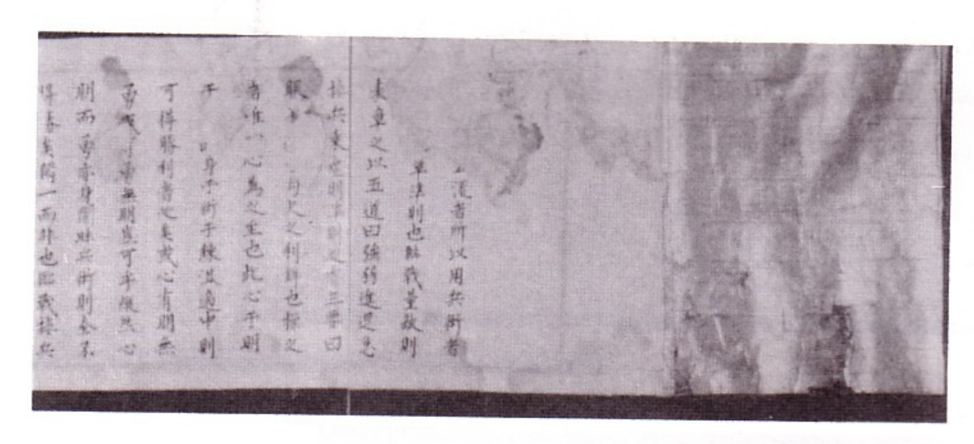
佐分利猪之助

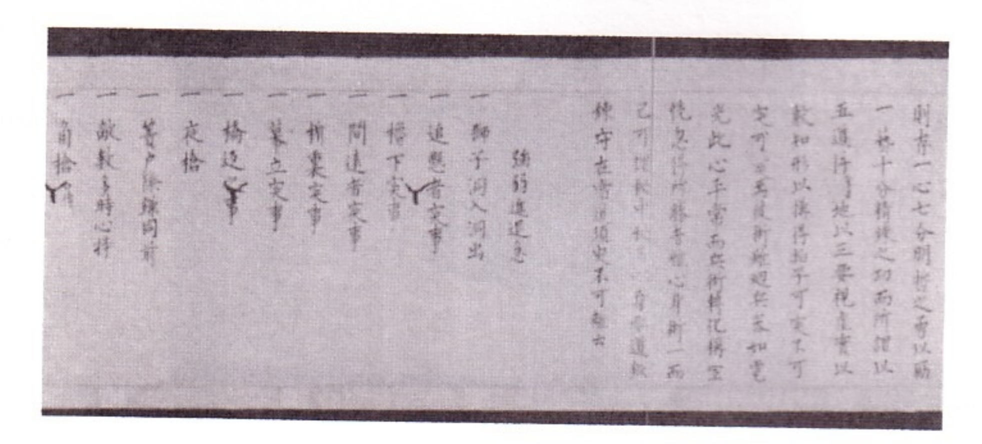
佐分利源内

佐分利九内

Muhen Mukyoku ryu Sojutsu Hikan

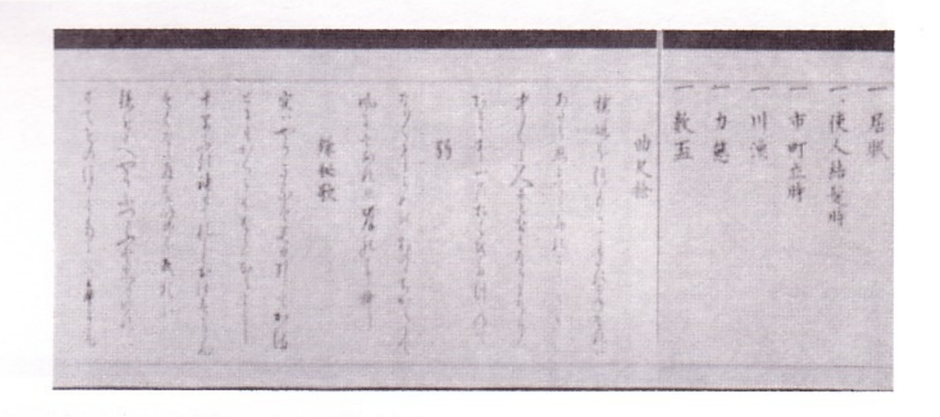




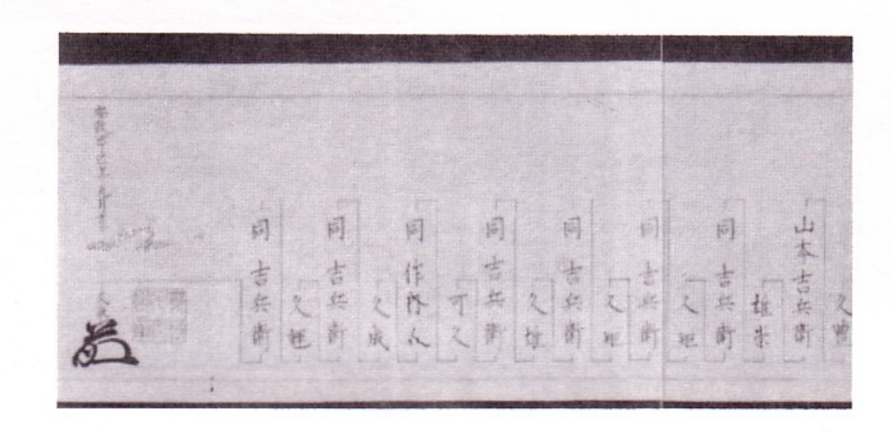




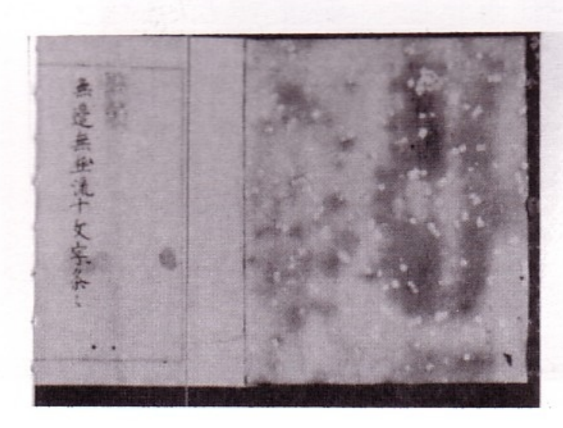




一 居眠
一 使人結髪時
一 市町立時
一 川流
一 力態
一 数玉

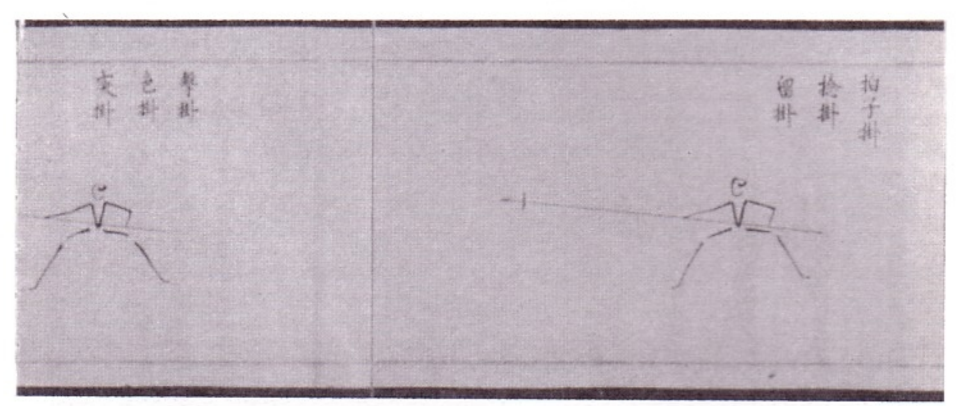


山本吉兵衛
同 吉兵衛
同 吉兵衛
同 吉兵衛
同 吉兵衛
同 作修人
同 吉兵衛
同 吉兵衛



無邊無極流十文字

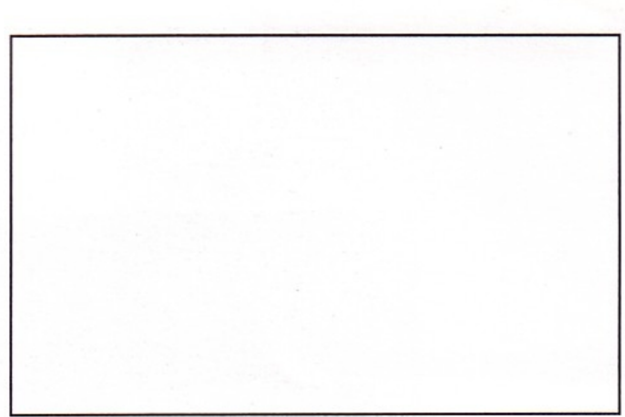


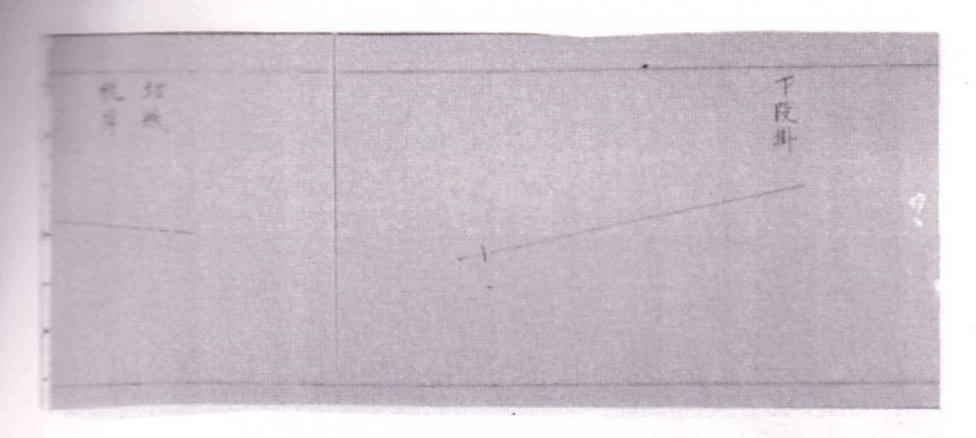


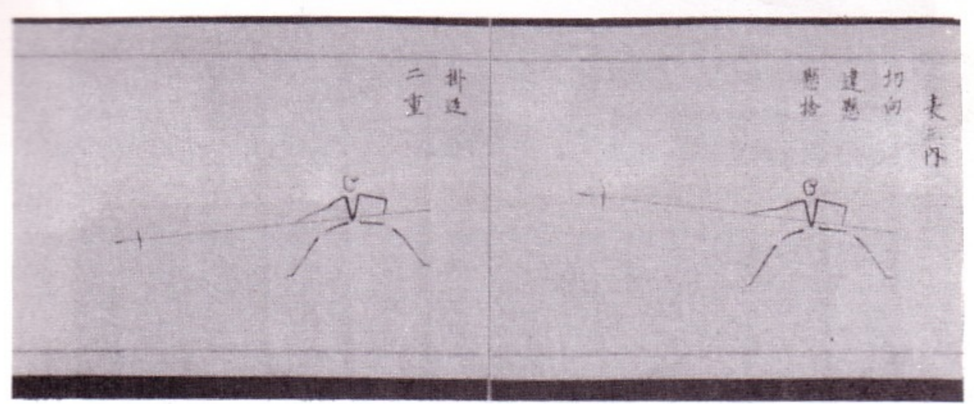
拍子掛
捨掛
留掛

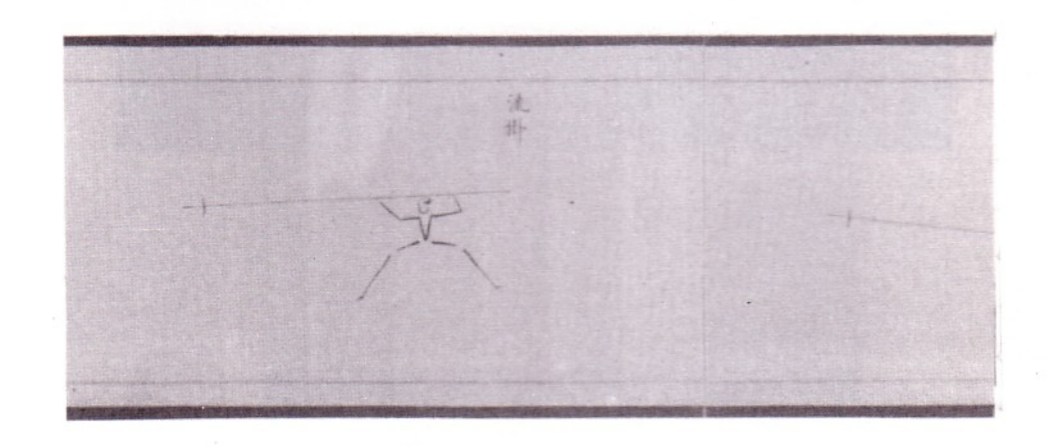
撃掛
色掛
突掛

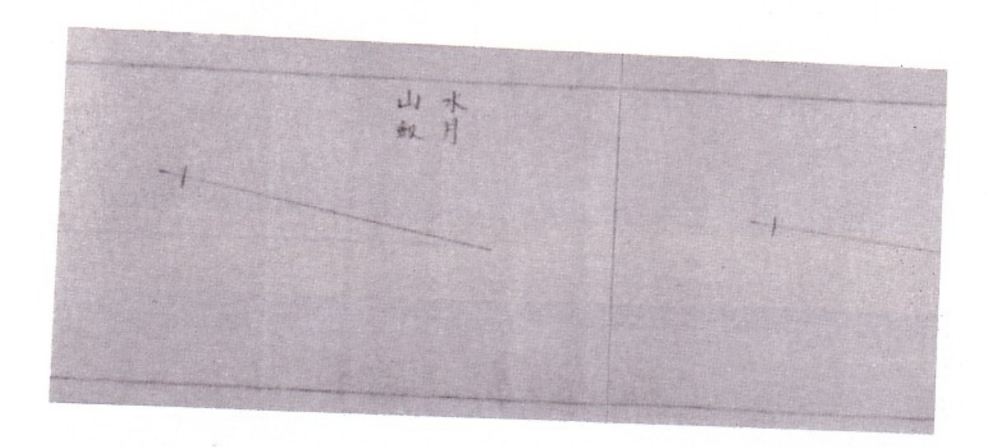


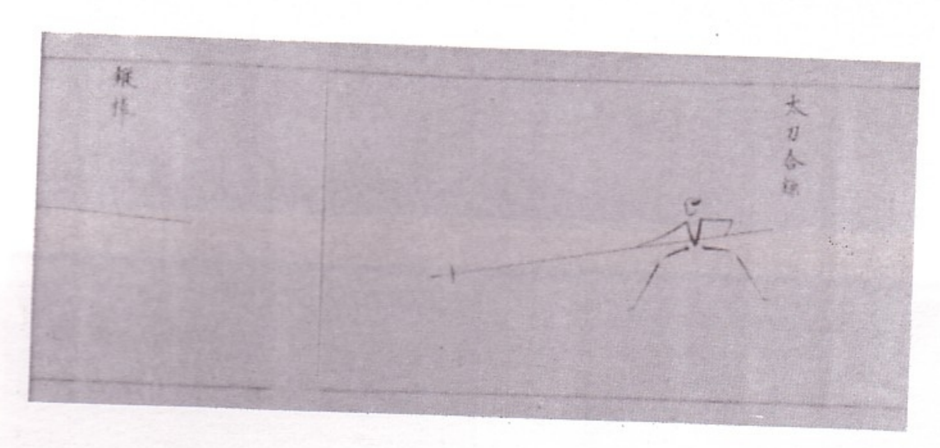


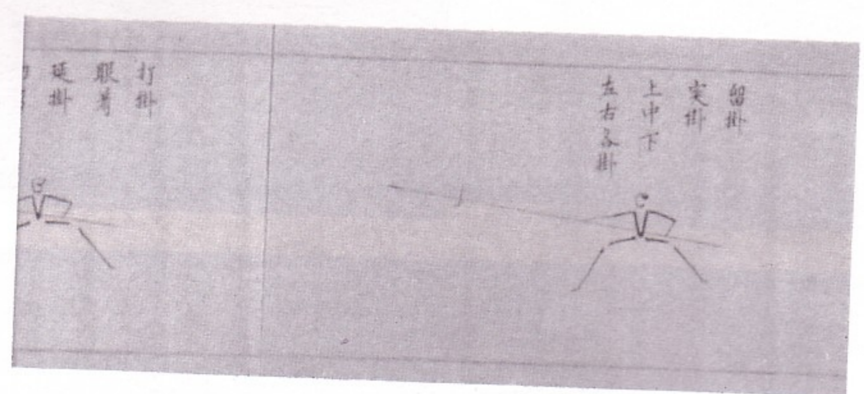

下段掛


二重



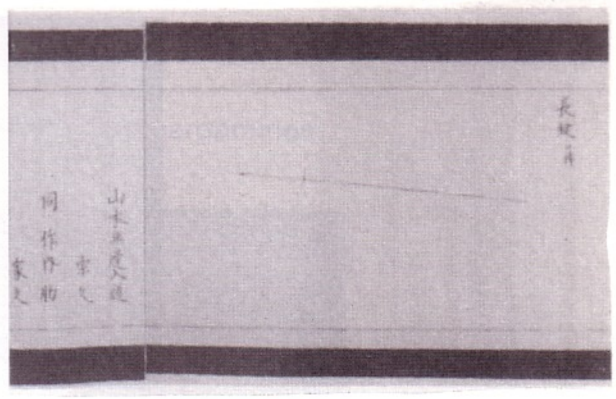

水月

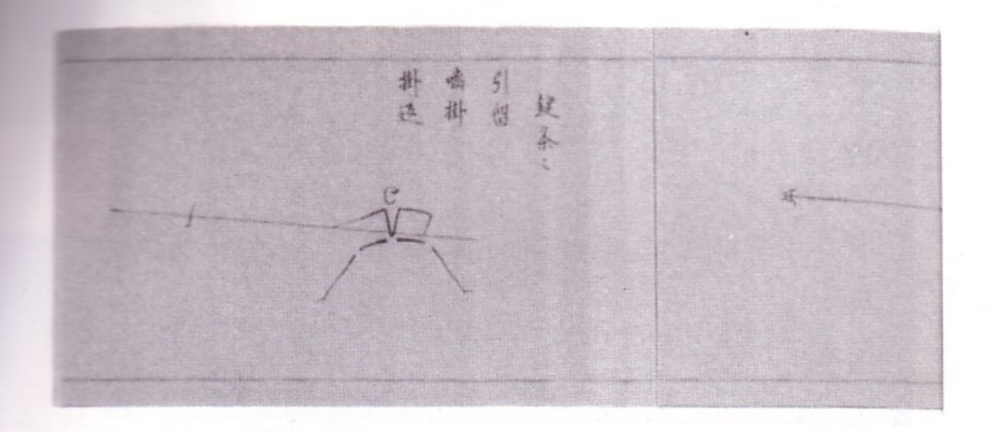


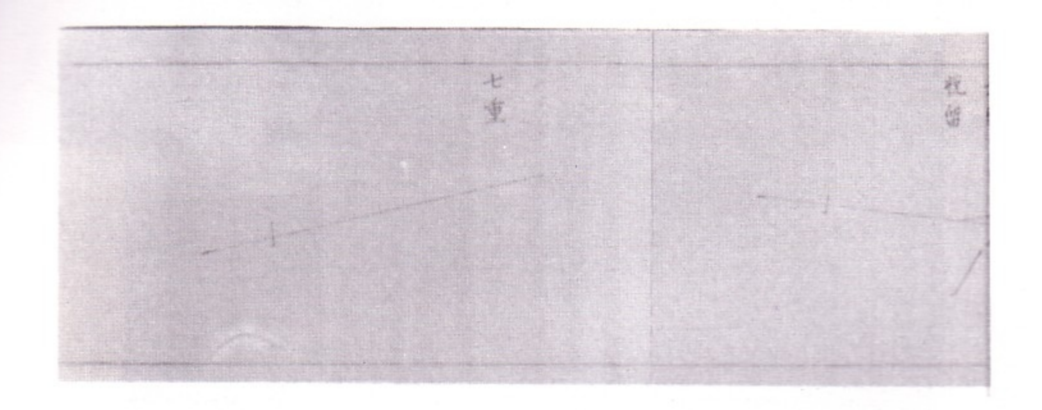

留掛
実掛
上中下
左右各掛
打掛
延掛

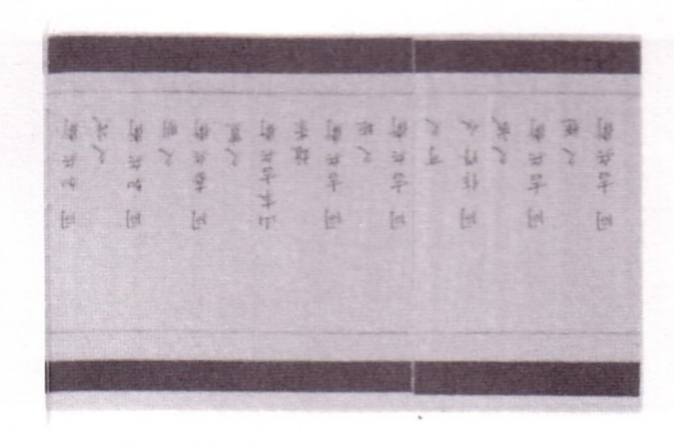


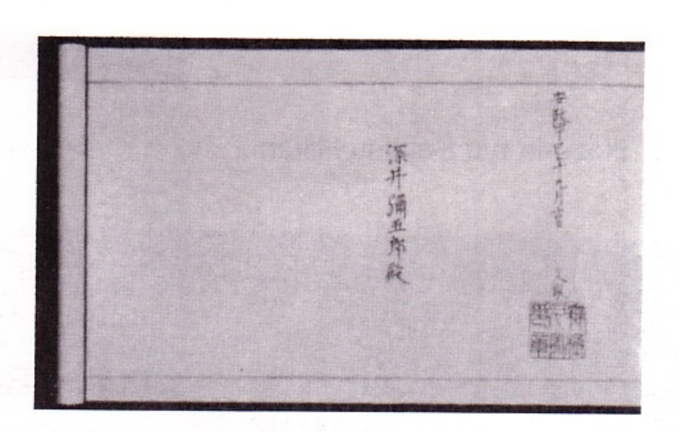
Hozo-in ryu Sojutsu Hikan

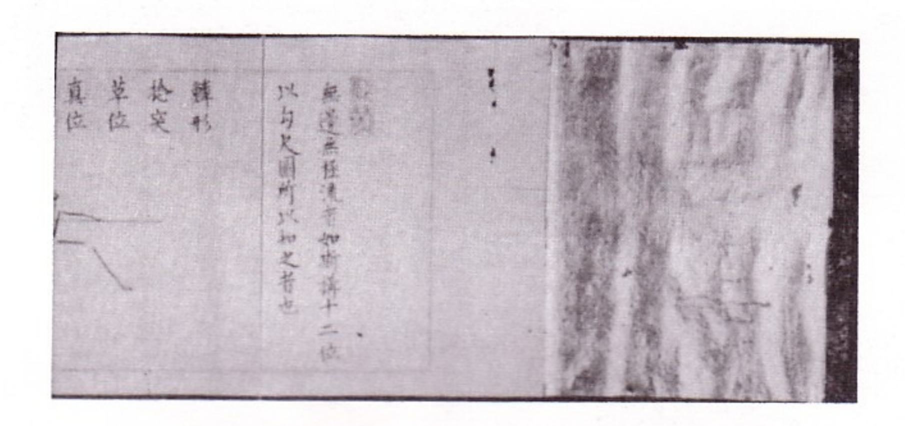


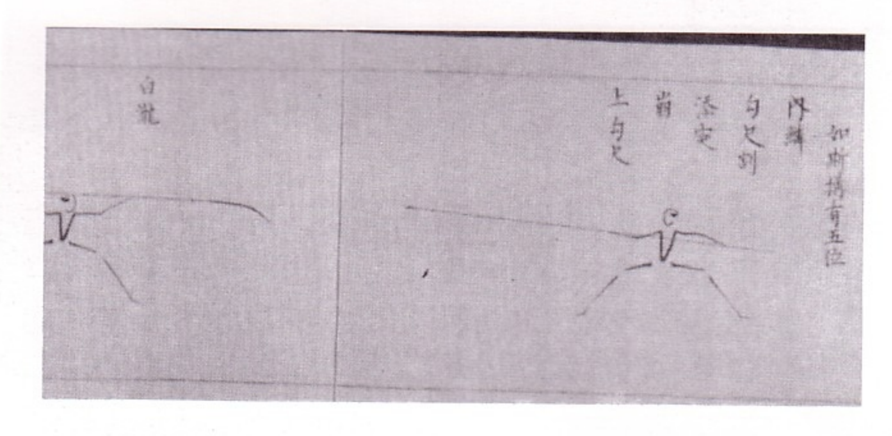


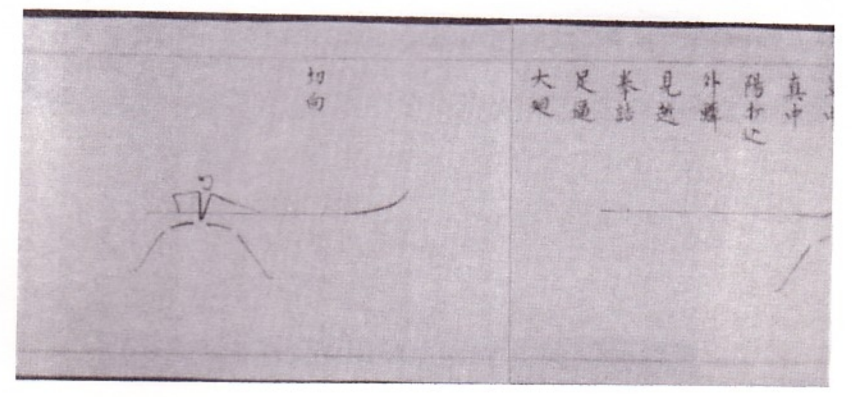








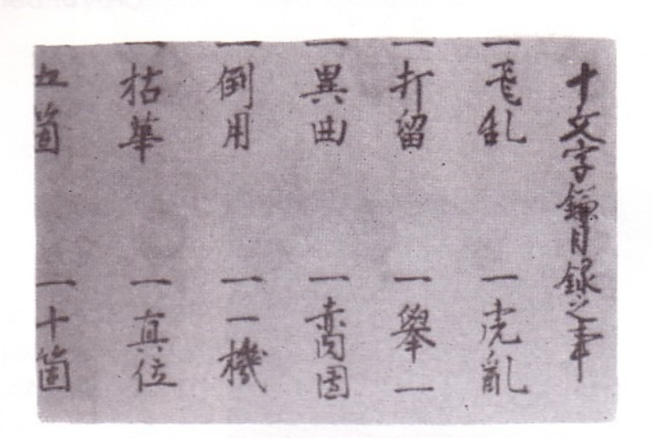


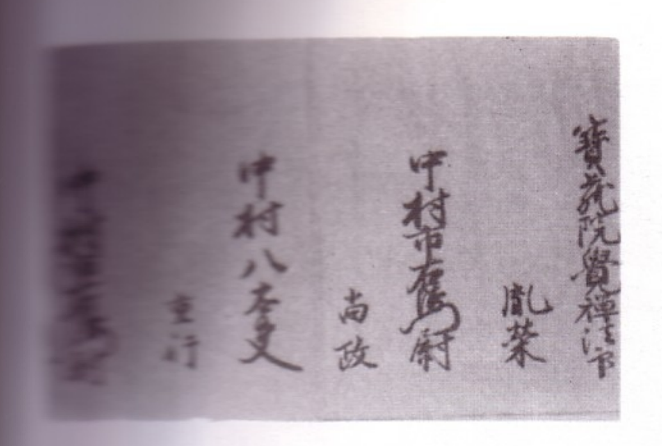




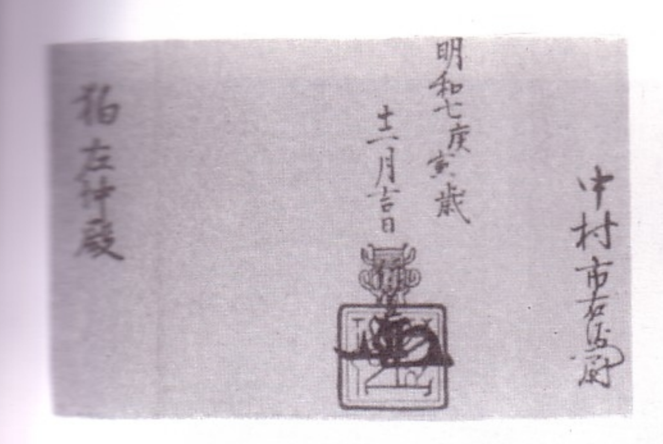


Hozo-in ryu Sojutsu Hikan - tres pergaminos.



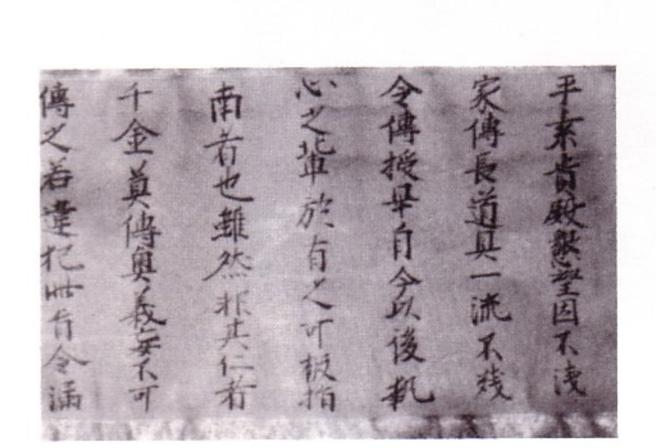




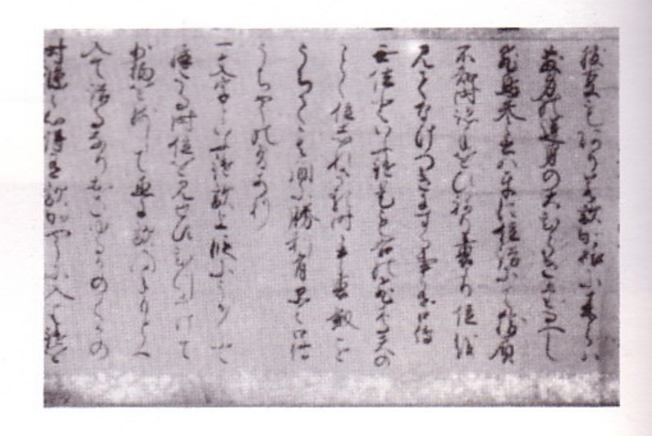


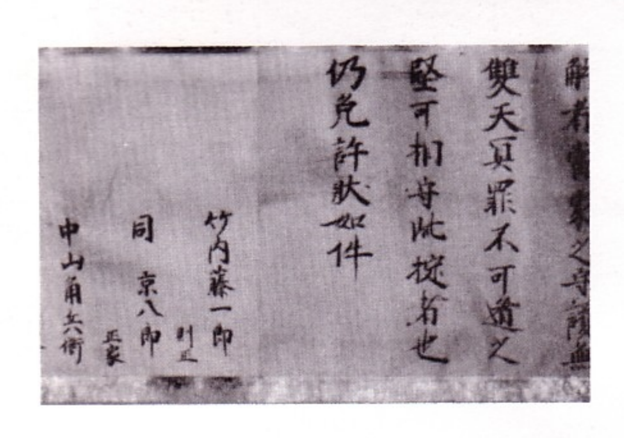


Takenchi ryu Sojutsu Hiden Sho - cinco pergaminos

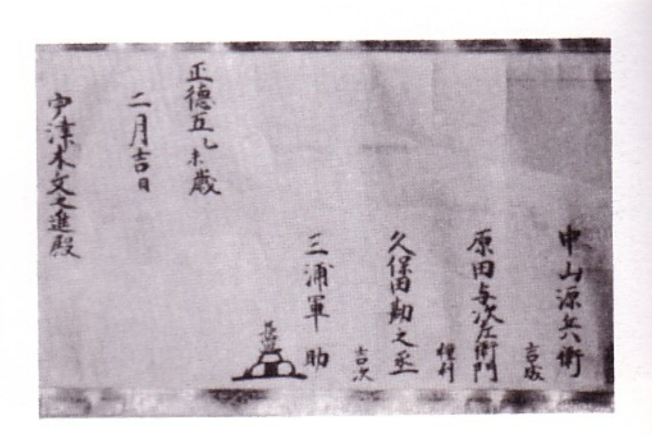


手束貴殿懇望因不浅
家傳長道其一流不残
令傳授畢自今以後執
心之輩於有之可被指
南者也雖然非其仁者
千金莫傳其義妄不可
傳之若違犯此旨令[illegible]





雙天冥罰不可遁之
堅可相守此掟者也
仍免許状如件
竹内藤一郎 則正
同 京八郎 正家
中山角兵衛



中山源兵衛 吉成
原田与次左衛門 種村
久保田助之丞 吉次
三浦軍助
正徳五乙未歳
二月吉日
宇津木文之進殿

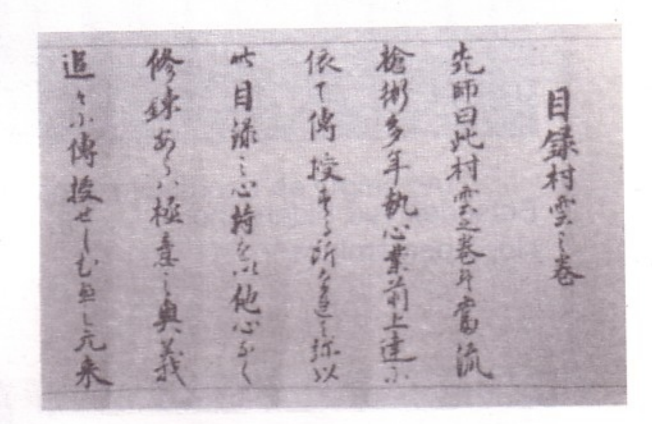




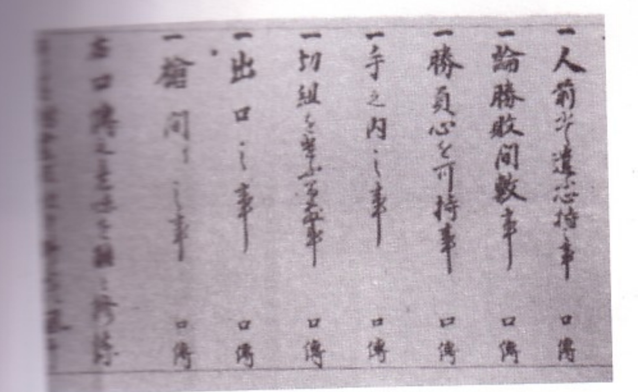
Katori ryu Sojutsu makimono.
Taneda ryu Sojutsu shiyu mokuroku makimono.

Una parte del Katori ryu makimono



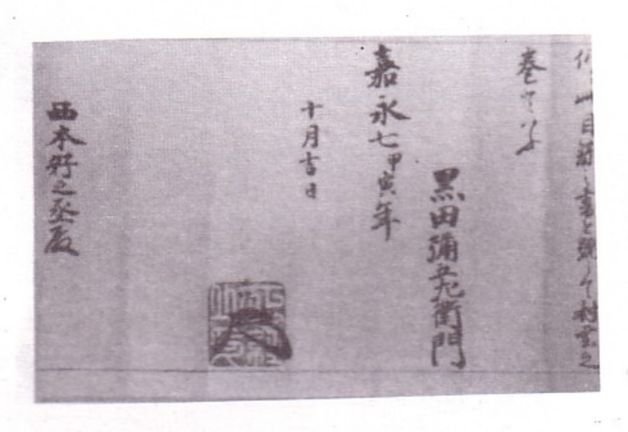


目録村雲之巻
先師曰此村雲之巻并當流
槍術多年執心業前上達ニ
依テ傳授する所[illegible]以
此目録之心持を以他心なく
修錬あらハ極意之奥義
追ゝニ傳授せしむ[illegible]元来



一 人前[illegible]心持事 口傳
一 論勝敗間数事 口傳
一 勝負心を可持事 口傳
一 手之内之事 口傳
一 切組[illegible]事 口傳
一 出口之事 口傳
一 槍間之事 口傳

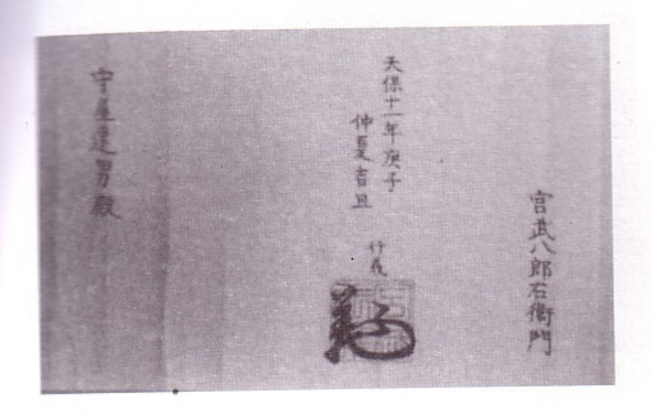
Una parte del Katori ryu makimono



嘉永七甲寅年
十月吉日
黒田蒲左衛門



Una parte del Katori ryu makimono.



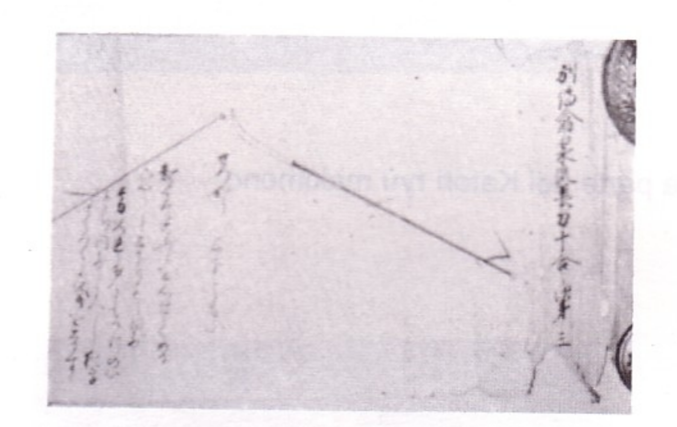
天保十一年庚子
仲夏吉旦
宮武八郎右衛門

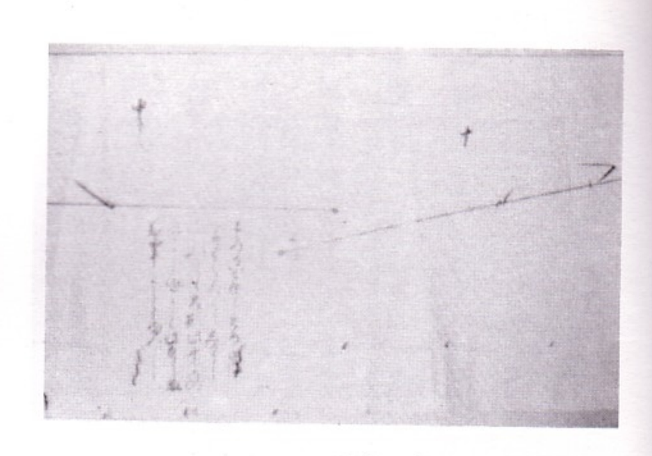
Un pergamino del diploma de Taneda ryu y el nombre del receptor.

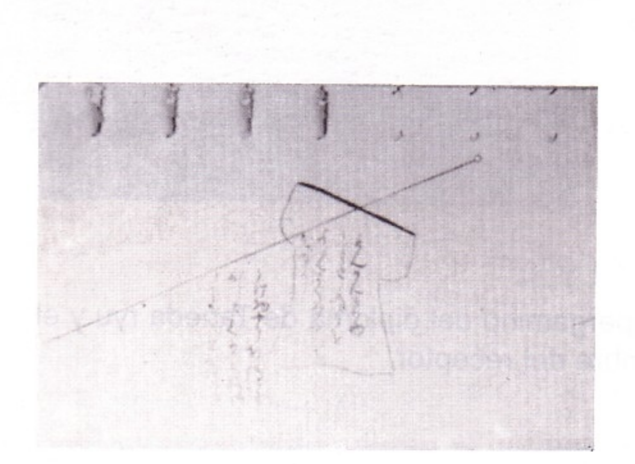


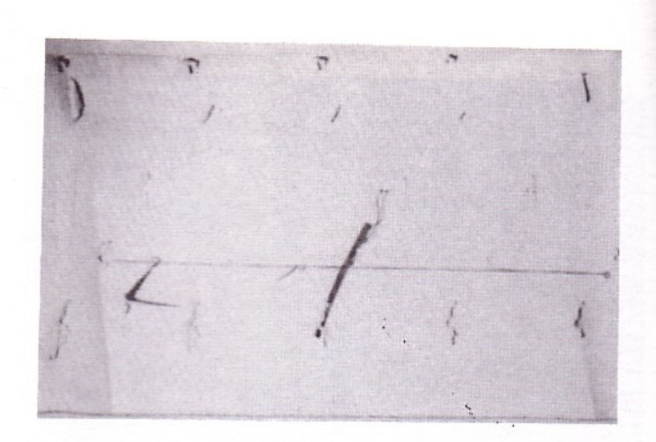


Betsuden ryu hiden sho -
cinco pergaminos

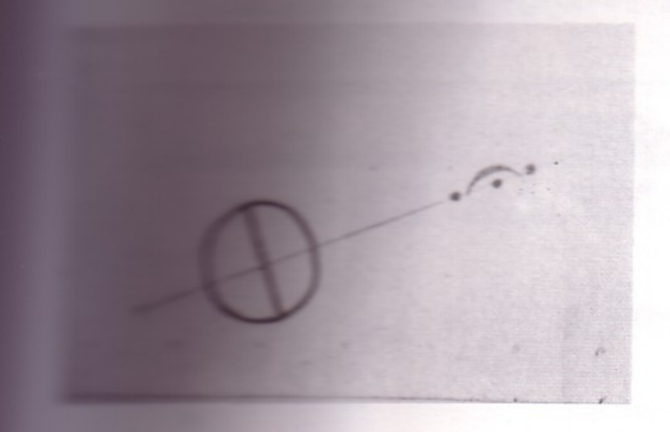


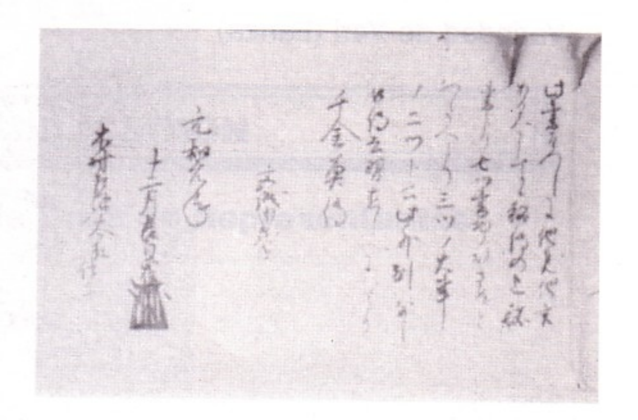


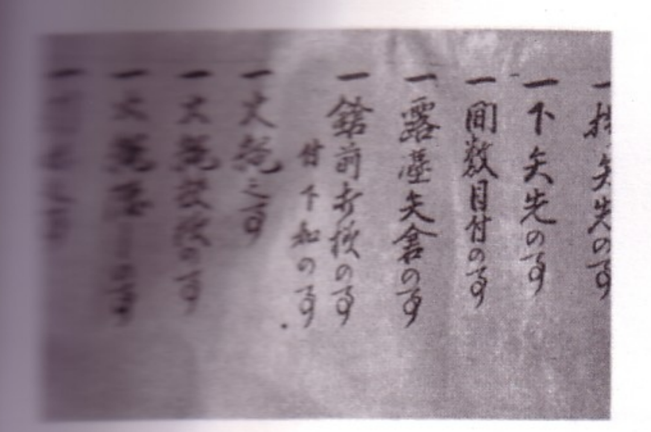




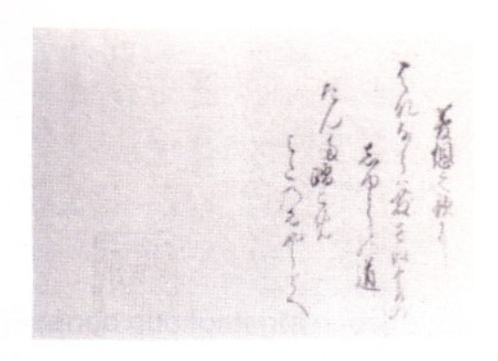




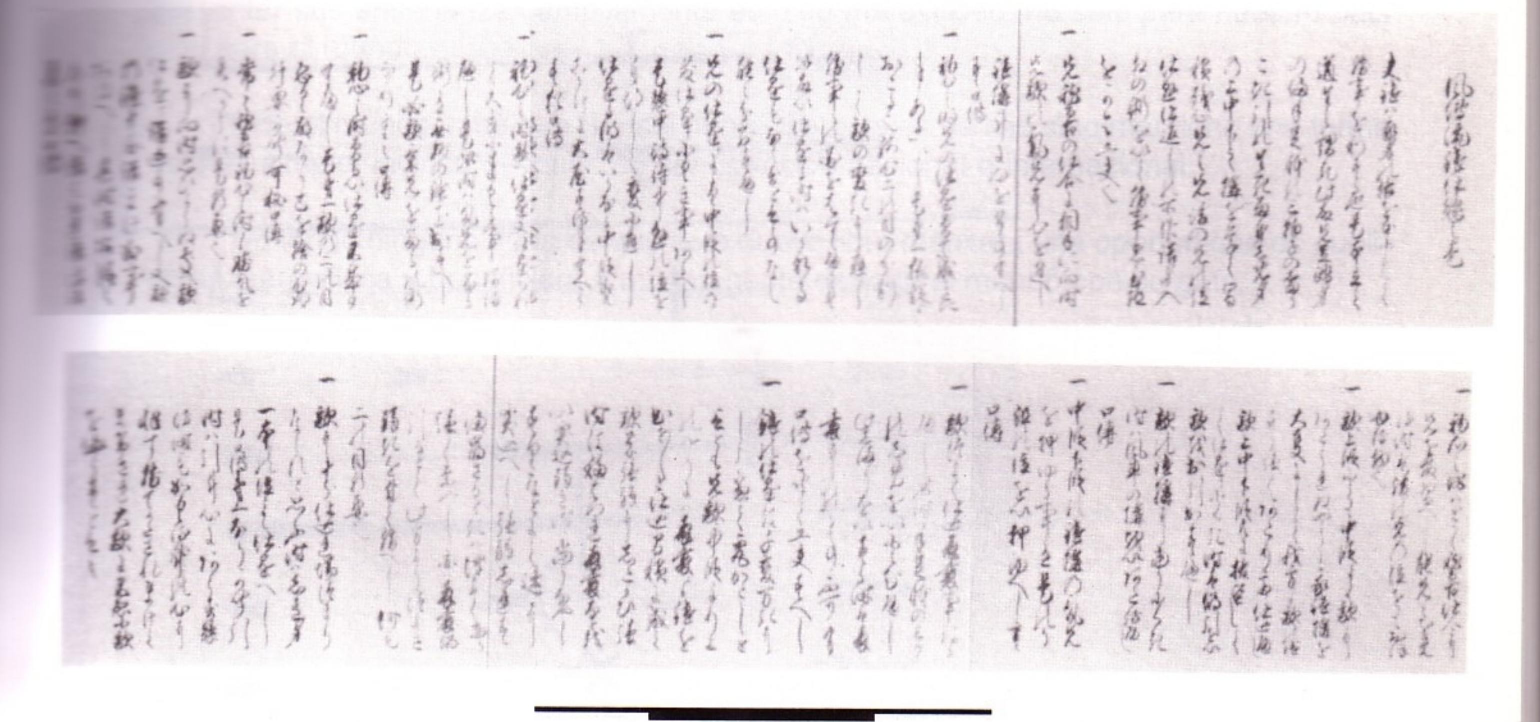



一下矢先の事
一間数目付の事

Observando el makimono de Ogino ryu



Densho de Fuden ryu





Variedad de Yari (Lanza)



PREFACIO A LA PUBLICACION

por Tomono Taketo, miembro de la Casa de Representantes



Hatsumi Sensei es un extraño artista marcial contemporáneo que fomenta nuestra teoría tradicional del BUDO y añade un punto de vista internacional a ello. Creo que presentar sus enseñanzas ampliamente es algo maravilloso, no solo para nuestro país sino para el mundo.

Todo el mundo sabe que Sensei nunca lleva trajes de lujo sino mantiene una forma de vida simple, incluso después de ser conocido nacional e internacional.

No tengo ninguna duda de que este nuevo libro resultará una oportunidad de publicidad maravillosa y beneficiará a mucha gente de todo el mundo con su guía.

PREFACIO DEL AUTOR

Nuestros ancestros, seres humanos primitivos, descubrieron cómo atar un elemento afilado y puntiagudo a un bastón largo y, con él, cazar aves y excavar tierra. Los simios fueron los SOJUTSUKA originales (empuñadores de lanzas).

Hay varias teorías que recuerdan el origen y la historia de la lanza, pero mi propósito en esta publicación de SOJUTSU es enfocarlo desde una visión técnica. Me gustaría seguir el DENSHO, que heredé de mi maestro.

En éste se cuenta que fue en época de guerra cuando el SOJUTSU se usó con frecuencia y por lo tanto desarrolló la técnica. Mi técnica, que adquirí entrenando, ha permanecido como HIDEN (enseñanzas secretas) desde tiempos antiguos. Hay una marca como evidencia, lo siguiente. Me gustaría presentar esto con las frases originales del DENSHO.

> "550 A.C., los Budistas y Hoendantachi. Después de que vivieran en Iwashiro en la época de Nyuka, había 7053 casa; había veintitantos miles de Hoendantachi. No podemos ignorar sus poderes. Eran difícil integrarlos en la sociedad. Los dioses se reunieron para tener una convención. Preparaban KUHO. KUHO significa métodos de nueve armas.
>
> 1. **Chikujo** (construir castillos): casas de piedra. Habitaciones de piedra.
> 2. **Jujiseki** (piedra en cruz: Piedra de seis lados, parece una cruz.
> 3. **Arco y flecha**: madera de melocotón, la flecha tiene una pluma de águila, flecha de 3 pies.
> 4. **Espada**: atar una espada de piedra a la punta del SHOGUNGI.
> 5. **Lanza**: atar una piedra puntiaguda a un SHOGUNGI de seis pies.
> 6. **Bo**: SHOGUNGI de ocho pies.
> 7. **Hokaya**: SHOGUNGI de tres pies con ambos extremos que cortan como lanzas.
> 8. **Hoko**: lanza con hojas en cada extremo.
> 9. **Tenmon, chimon**: caballo, estrategia, etc.
>
> Estos nueve son llamados KUDO.
>
> Luego, durante la era Engan (1336), armas como la espada y la lanza se cultivaron más".



Esta importante referencia se puede encontrar recordando el origen de la lanza en esta escritura. Pensemos simplemente en por qué el SOJUTSU se recordaba ampliamente durante el período de guerra. Cuando los soldados debían luchar con un oponente protegido por armadura y un casco, una lanza les daba ventaja comparado con la espada. Era difícil para una espada cortar profundamente a un adversario protegido con un casco y una armadura, pero una lanza podía penetrar una armadura, derribar al oponente, o barrer sus piernas. Era muy fácil clavar entre los huecos de la armadura. Maestros de la espada famosos siempre usaban las armas más efectivas y eficientes durante la batalla. Iishino Ienao era un maestro de espada larga, Iishino Wakasanokami era un maestro de Shin ryu Sojutsu, y Isukahara Bokuden era un maestro de arquería. Y Bokuden enseñó a Honma Kange Yuzaemon, Sojutsu. Kamizumi Nobutsuna, reconocido como el maestro número uno de lanza en Ueno no Kuni, era maestro de espada además de lanza.

El antiguo SOJUTSU se puede encontrar como Hiden in Dogi no Maki (pergamino de la habilidad de clavar). Dejadme presentar algunas de las tradiciones famosas que se desarrollaron en cada era:

Período Muromachi (1333-1573)

Era Tenmon: Shijo ryu, Sani Ichijo ryu, Hachijo ryu.
Era Eiroku: Torao ryu.

Período Azuchi Monoyama (1573-1603)

Era Tenki: Kashihara ryu.
Era Tensho: Hozo-in ryu, Otaki ryu, Tomita ryu, Dashin ryu, Honshin Kyochi ryu, Nakamura ryu, Banzu ryu, Kinoshita ryu, Tanso ryu, Nakane ryu, Saburi ryu, Oshima ryu, Ihyaku ryu, Riso ryu, Isshi ryu, Hozo-in Takada ryu, Kushin Sansai ryu.
Era Bunroku: Muhin Yamamoto ryu.
Era Keicho: Muken ryu, Honma ryu, Shine ryu, Kenko ryu, Kayu ryu.

Período Edo (1603-1868)

Era Genwa: Hikita ryu, Seio Shinden Muso ryu, Betsuden ryu.
Era Kanei: Taneta ryu, Oshima ryu, Kashihara ryu, Kyozo ryu, Muhen ryu, Saizoin ryu.
Era Shoou: Jitoku ryu.
Era Kambun: Shinten ryu.
Era Genroku: Ichuha Honshin Kyochi ryu.

Hay muchas más tradiciones y la forma de sus lanzas difieren según el sistema. También la madera usada es diferente -roble, roble blanco, etc.- Una lanza de bambú tenía una punta afilada en el extremo. Algunas estaban hechas rajando el soporte de bambú e insertar una hoja de bambú. Había un tipo de lanza llamada **Nagayari** (lanza larga) que tenía un bastón de más de tres metros de largo.

También, hay varios tipos de lanzas tales como el **Tesuyari** (lanza de hierro), que tiene un soporte de hierro; **Kamayari** (lanza de guadaña), que tiene una punta como una guadaña; **Sambonyari** (lanza de tres longitudes); **Kuda yari** (yari de tubo); **Kagiyari** (lanza de gancho), etc.

También podemos diferenciar las lanzas por el tipo de accesorios, p.e. la forma de la hoja y la punta. Está el **Su yari** (lanza descubierta); **Fukuro yari** (lanza cubierta en bolsa); **Kamayari**; **Jumonji yari** (lanza en forma de cruz); **Kikuchi yari** (lanza para excavar la tierra); **Katakama yari** (lanza de una hoz; **Taishin yari** (ó Omi no yari, lanza de largo soporte); etc.

Inevitablemente, las forma de la lanza, junto con las variadas posturas de lucha, se hacen idénticas, respectivamente, luego pasan a innumerables variantes. Cada periodo e incidente después se convierte en la esencia de la practicidad. Luego, desde ahí, dieron origen a las tradiciones de la lanza. Me gustaría introducir algunos DENSHO al lector y después de haber visto los pergaminos de la antigüedad, espero que todos revivan este SOJUTSU maravilloso en el mundo moderno, imaginando el SOJUTSU de los viejos días.

Comencemos con una grabación de SOJUTSU de una parte del DENSHO que heredé.

Viendo estos relatos, el lector puede entender el proceso de convertirse en maestro de SOJUTSU, empieza con base del TAIJUTSU y luego se desarrolla el SOJUTSU.

Según SHINDEN FUDO RYU DAKENTAIJUTSU:

Fue originada por Izumo Kanja Yoshiteru, nativo de Shimon Izumo durante el periodo Eikyu. Durante la era Seicho, Shinmon Kokanja Yoshikane comenzó con Kushin Fudo Ryu Dakentaijutsu, formas de espada, y Sojutsu, que se desarrolló primero en éste.

Mizuhara Karo Yoshinari de Honryu era un lord del castillo de Mutsu Mizuhara. Hay un rumor de que era descendiente de Yoshitsune. Alrededor de Kankyu 7 (1197), se reconoció como autoridad de Daken Taijutsu, Ba jutsu (montar a caballo), sojutsu, formas de espada, etc. También sobresalió en el Iai de Shinden Fudo ryu, y su espada no se podía ver a simple vista. Hay otros relatos de Amatsu Tatara Kushin Hibun, que se dice tener los pergaminos de visiones secretas de la espada y la lanza.

Showa 59, 21 de Enero
escrito con las bendiciones
en el día del tigre,
nevando en el exterior

Haku ryu o.





El primer Pergamino de la Bujinkan Sôjutsu



Kaisetsu Gata

Formas de Diversión

快攝型

KAISETSU GATA: Formas de Diversión

Antes de que nadie considere que va dominar el SOJUTSU, me gustaría hacerles entender la esencia del SOJUTSU. Para lograr esto, creí que debía empezar explicándolo de una forma moderna y completa, pero creo que sería mejor comprender la escritura de la herencia antigua de forma intuitiva y obtener la habilidad del SOJUTSU a través de ella.

Recopilación de la lanza secreta.

En general, no sólo en SOJUTSU se habla de la forma de derrotar al enemigo. La manera requiere rigurosidad, la técnica requiere precisión, el poder requiere adaptación, el éxito requiere espíritu interior, la totalidad requiere unidad. En general, el método de SOJUTSU se basa en la lógica que muestra la debilidad debido a la espera. Las técnicas con el cuerpo deberían ser libres, cruzando como un pájaro volador, cargar con coraje, retirarse silenciosamente. La persona con esta actitud puede cargar y atacar al enemigo con timing correcto. No deben tener miedo al oponente, si encuentras el miedo en la cara del enemigo deberías cargar y luchar. Esta es la esencia de la lanza y la espada secretas.

Relato de la técnica secreta de espada.

Una persona que practica SOJUTSU debería llevar un itinerario diario irregular. No debe comer demasiado, no debe comer muy poco. En general, en batalla, siempre concéntrate en ganar. Si se continúa con este espíritu él puede ganar incluso una batalla crucial y mantener el espíritu de lucha a través de la técnica. Se deben tener varios cambios, guardar secretos del enemigo, mantener la mente en calma, para ganar él debe tener el espíritu para ganar, si mira a los ojos del oponente, uno ve miedo en sus ojos, entonces uno manifestará el mismo miedo en uno mismo. Tomando al oponente casualmente está bajo el riesgo de perder el combate y temiendo al enemigo innecesariamente no ganarás la batalla. De una manera o de otra perderán el combate. si mantienes tu mente concentrada y el cuerpo preparado está en la condición adecuada para luchar, esta preparación y enfoque está bien equilibrado.

Los relatos anteriores se deben considerar el método de la victoria definitiva a través del SOJUTSU. Sin embargo, es aplicado a la espada y a todos los otros dieciocho BUGEI (habilidades marciales), y no está limitado al SOJUTSU. En general, se debería recordar como un método conciso para los dieciocho BUGEI.



En todo lo anterior he explicado el KAISETSU (explicación) gata como el KAISETSU (diversión) gata, pero asumo que algunos estudiantes pueden señalar que la escritura es diferente y el estilo es diferente, y me atrevo a explicarlo como KODEN (herencia antiguo); como SOJUTSU (técnicas de lanza) gata como SOJITSU (realidad de la lanza) gata. El BUGEI o el BUFU nunca pueden expresarse de forma escrita. No hay nada que hacer con los estilísticos vulgares. Sólo entonces se puede utilizar los métodos del BUNTAI (estilo literario). Creo que el lector comprende ahora que hay demasiadas cosas en el BUFU que los ojos nunca pueden encontrar. Quiero que el lector sienta y adquiera la profundidad del KAISETSU gata probando y sintiendo con la piel repetidamente, no leyendo las recopilaciones del HISO (lanza secreta) o los relatos del HISOJUTSU (técnicas de lanza secreta). Me gustaría también que el lector supiese ahora que podría leer el DENSHO con algo más que los ojos y la mente.



JINBAREI: Saludo de combate

TACHI REI: Saludo de pie



1. TACHI KAMAE



2. Mueve el pie derecho atrás.



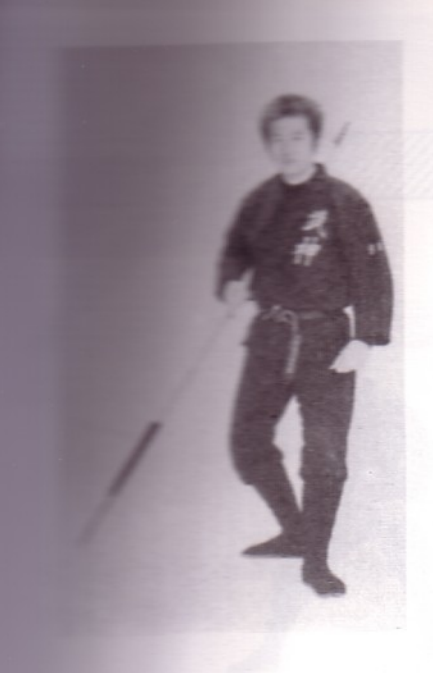


3. Mueve el YARI a un lado y saluda.



4. Mueve el pie izquierdo atrás y luego permanece recto.





5. Luego da tres pasos hacia atrás.



6. Muévete hacia el blanco.

ZA REI: Saludo sentado

1. Coloca el YARI sobre el muslo derecho.





2. Mueve el YARI al lateral.





3. Saluda.





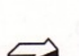
KANPO



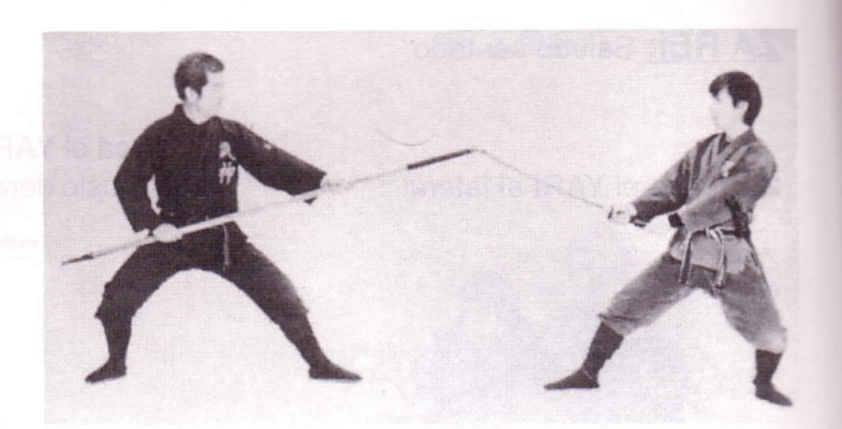
1. SEIGAN no KAMAE.
Tira la pierna derecha atrás y apunta con el YARI (la punta) a los ojos del oponente. Baja las caderas ligeramente con el ISHIZUKI (extremo romo de la lanza) inclinándolo hacia el suelo.

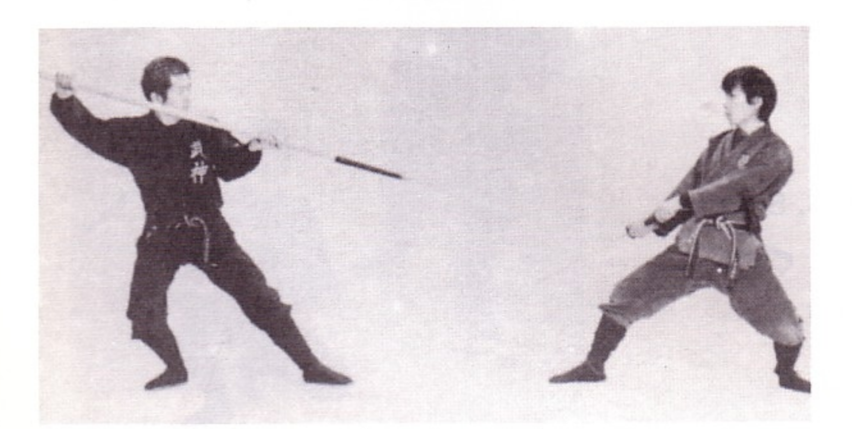






2. Sin mover las piernas, utiliza todo el cuerpo para hacer TSUKI (golpe de punta) con el YARI.





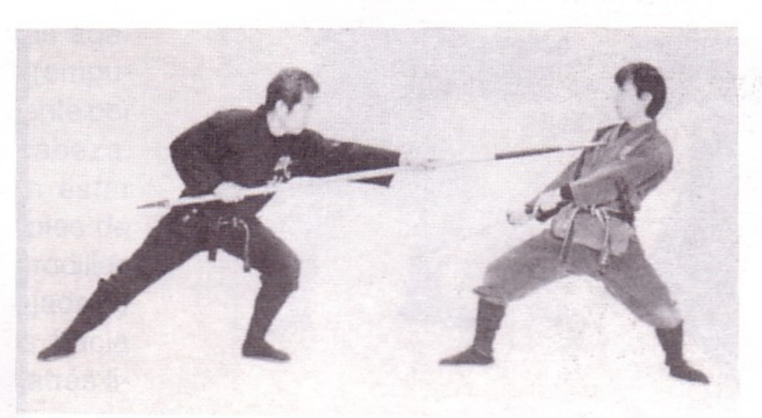
3. Girando hacia atrás con la parte superior del cuerpo, establece la postura para distraer, colocando la mano derecha en línea con el hombro derecho.

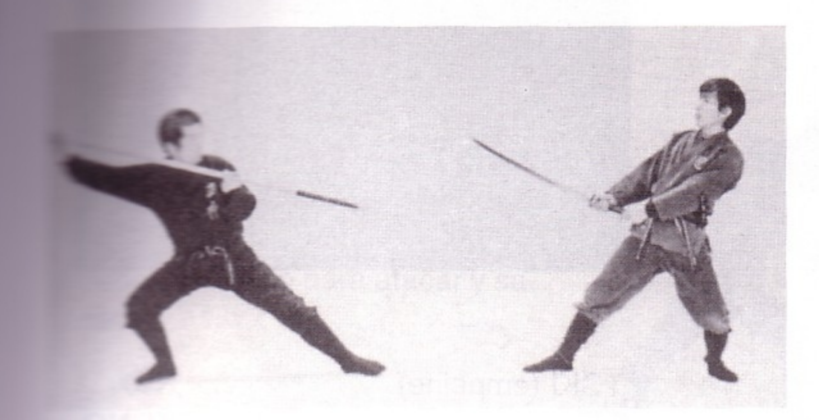




4. De nuevo con la fuerza de la parte superior del cuerpo, haz TSUKI con el YARI hacia el pecho del oponente.

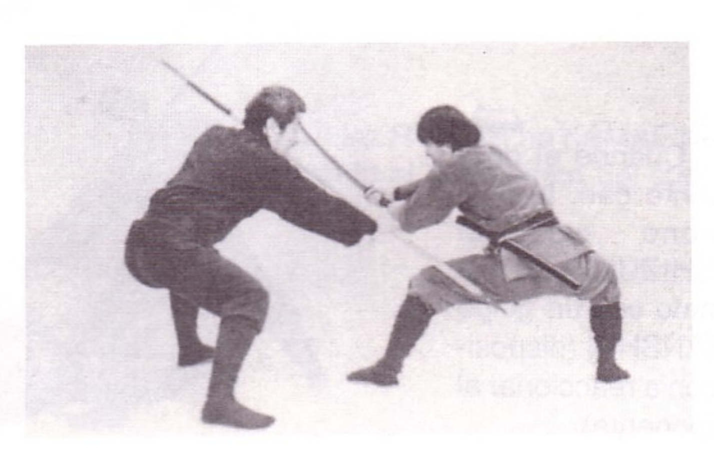
5. Repite los movimientos 2,3 y 4 rápidamente.

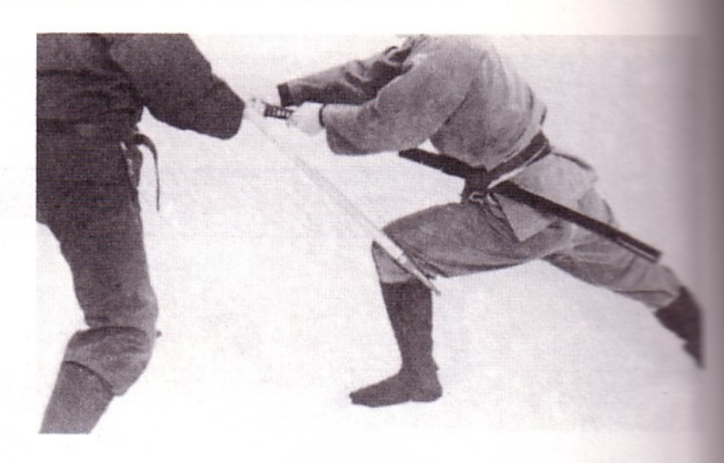




6. Cuando me dí cuenta de que el oponente intentaba atacar mi SUKI (punto vulnerable) estiré la pierna izquierda y deslicé mi cuerpo atrás con el giro recíproco de inercia y barrí la pierna izquierda del oponente.

SAI (muslo)





KAKU (rodilla)

YAKU (lado de la canilla)



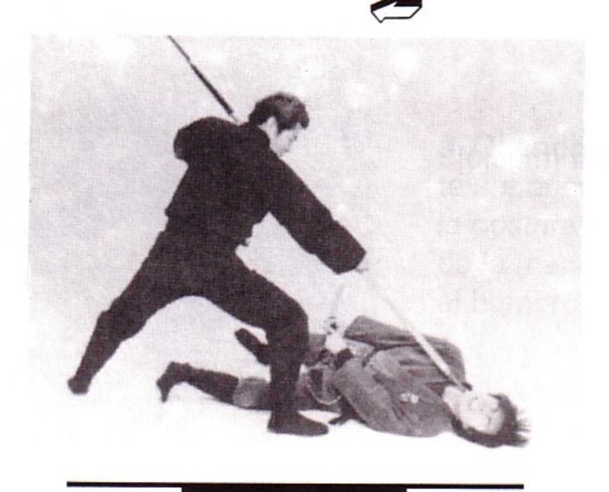




TOKI (empeine)



MIYOKI NO KAMAE



7. Cuando el oponente cae, le presiono con el ISHIZUKI y le remato con un golpe ZANSHIN (disposición a reaccionar al oponente).



SHIHÔ WAZA

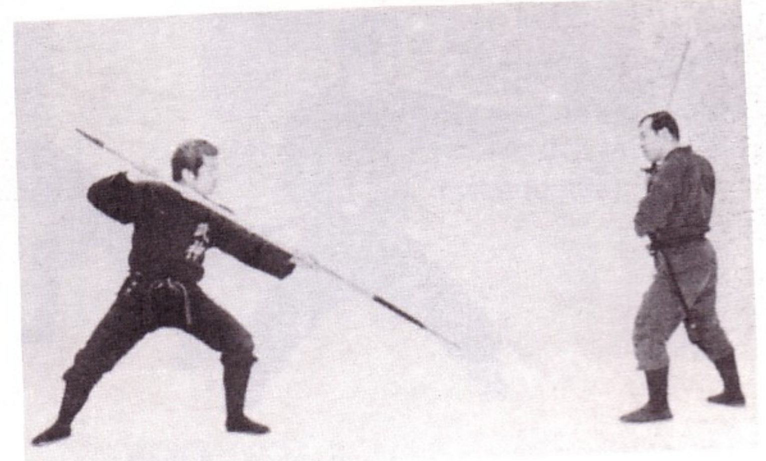


1. RYUSUI NO KAMAE. Coloca la punta del YARI hacia abajo como un arroyo fluyendo desde la derecha mientras agarras la TSUKA (empuñadura) ligeramente por encima de la cabeza. Los pies deben estar alrededor de 2 pies de separación. Las rodillas deben estar relajadas y poder doblarlas hacia delante y hacia atrás libremente.





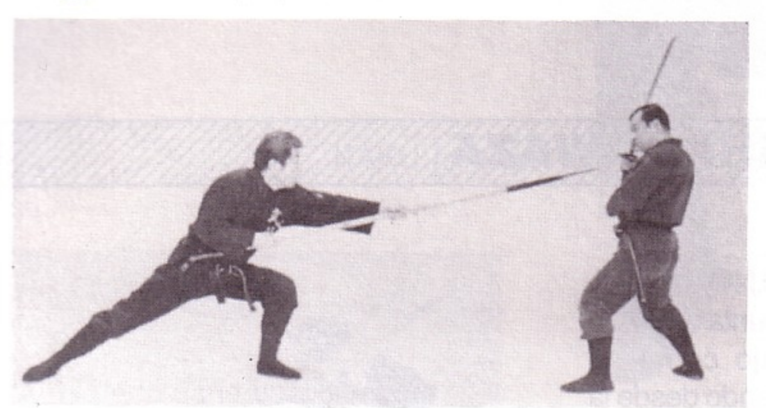
2. Camina con el pie izquierdo, a la vez que te mueves hacia el oponente y apuntas con la punta del YARI al corazón del oponente. Sin embargo, el movimiento del YARI debe ser rápido para atacar y sacar.







3. Haz RYUSUI no KAMAE llevando el YARI cerca del cuerpo.



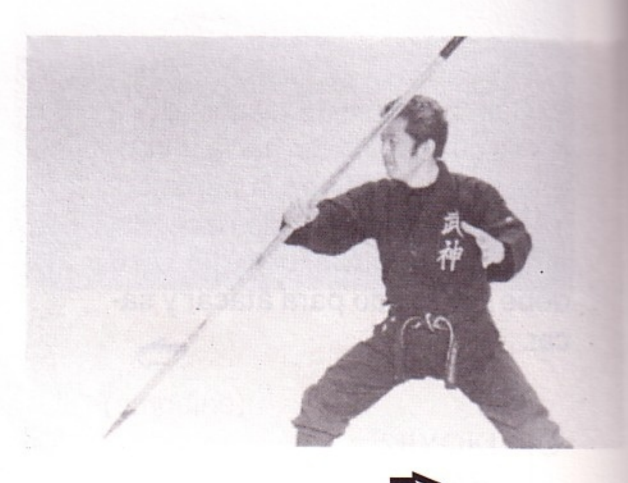
4. Mise TSUKI (golpe de punta superficial o engaño)

5. Gira el cuerpo a al derecha, y comienza un segundo ataque, luego gira el ISHIZUKI hacia izquierdo (lado izquierdo de la cara del oponente).




YOKO MEN izquierdo







6. Suelta la mano izquierda del YARI y gira el YARI al fluir el cuero alrededor de él.

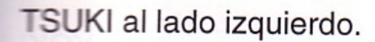
7. Agarrando el YARI con la mano derecha, giralo una vez en el aire.





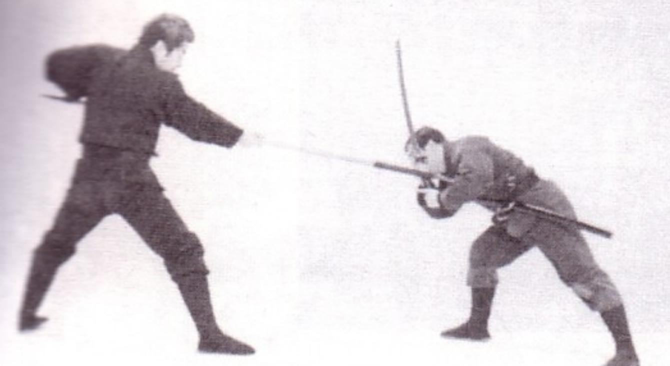


8. Ahora con la mano izquierda agarrando la parte trasera del YARI, empieza a atacar la punta con la mano izquierda. Así se recibe el KUDEN llamado "YARI YASUI" (fácil de sostener)



TSUKI al lado izquierdo.





De arriba a abajo golpea OTOSHI TSUKI (ataque de punta descendente).

9. Termina con MYOHEN (cambio hábil) ISHIZUKI desde el nivel más bajo para golpear a los genitales del oponente. ZANSHIN



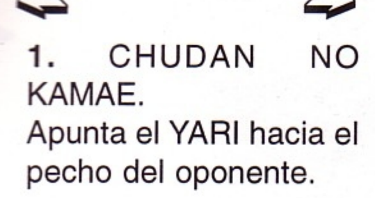


YOKI NO KAMAE

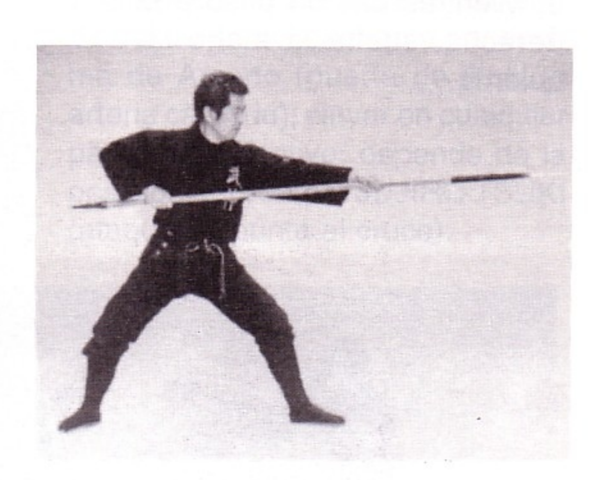


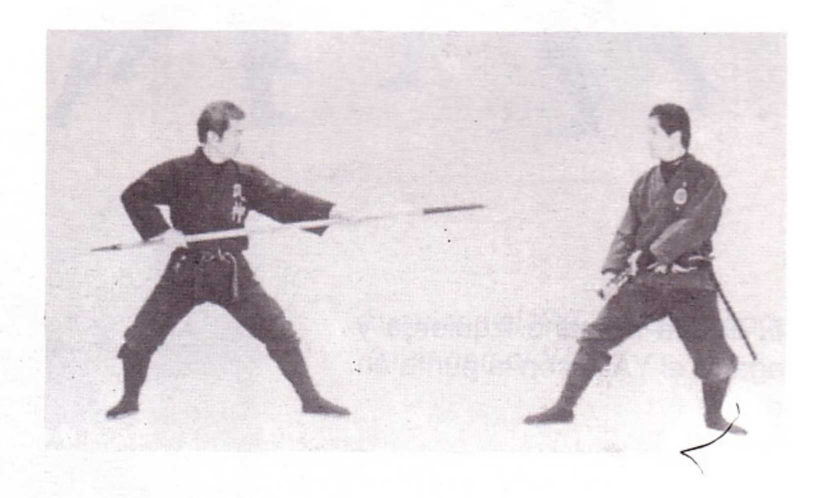
HICHO HO





1. CHUDAN NO KAMAE.
Apunta el YARI hacia el pecho del oponente.

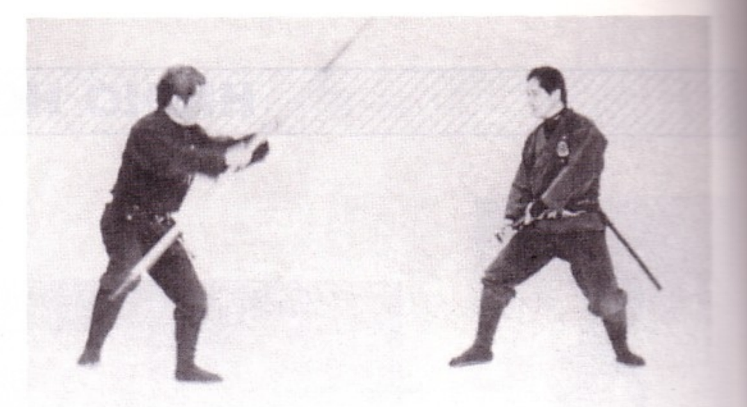


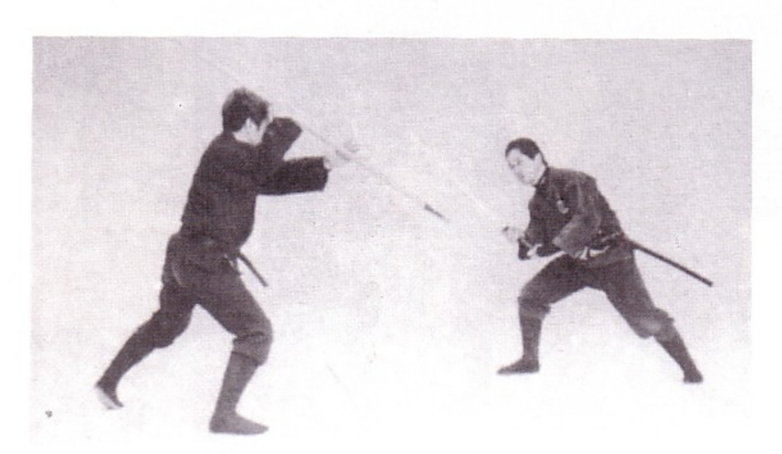




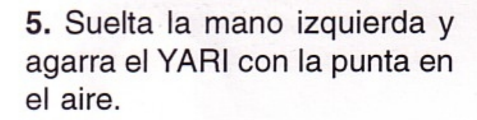
2. TSUKI en marcha.

3. Mientras das un paso a la derecha, suelta la mano izquierda.

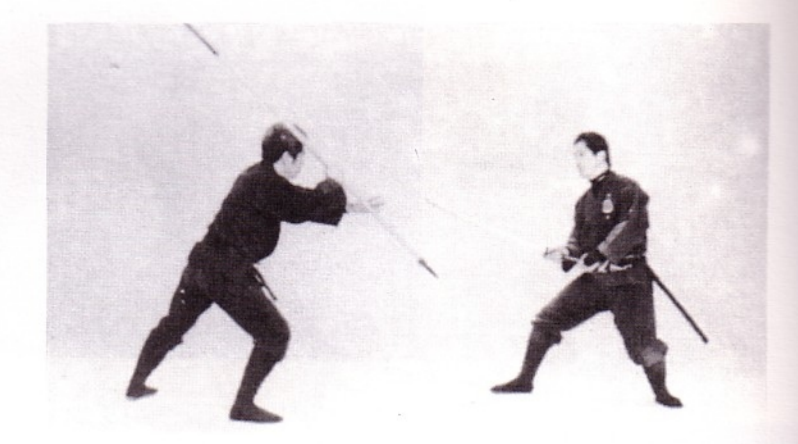


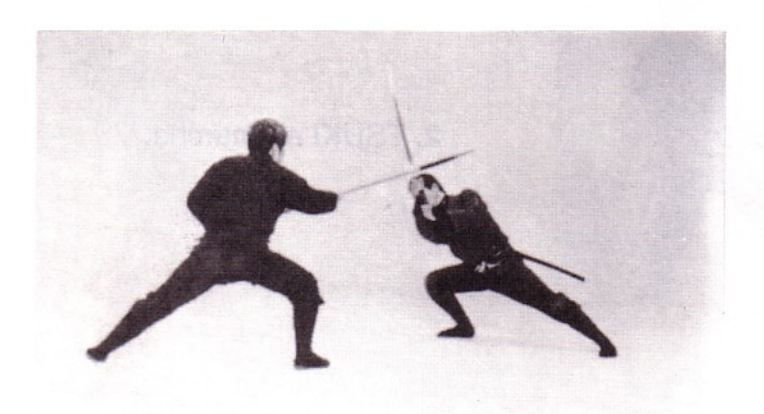


4. Mientras cambias la posición del cuerpo, agarra el extremo del ISHIZUKI del YARI con la mano izquierda.



5. Suelta la mano izquierda y agarra el YARI con la punta en el aire.





6. Agarrando el extremo del YARI con la mano izquierda, gira el YARI lateralmente hacia la cara del oponente y TSUKI, cortando rápidamente al oponente.

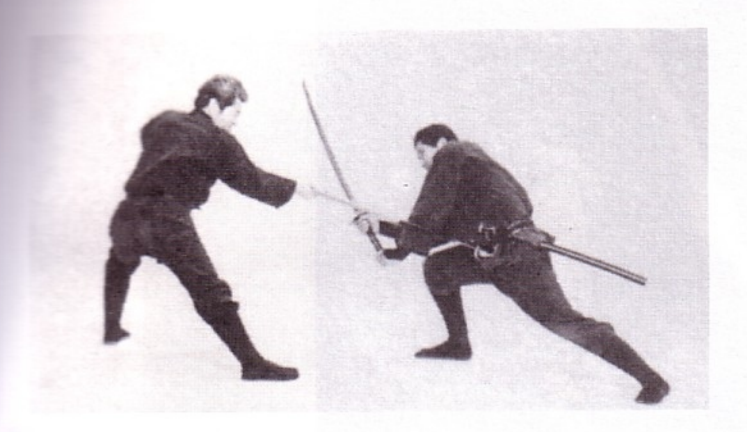




7. Clava en la parte superior izquierda del dorso del oponente por encima de Amado (puerta de lluvia o arteria carótida); clavar en cualquier parte será efectivo; depende de la posición del cuerpo. JUJIRO TSUKI (ataque de punta al cruce).

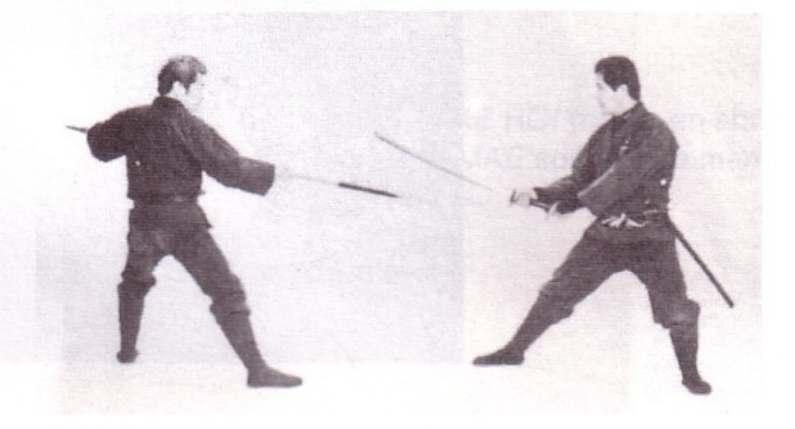
Corta el tendón del codo del oponente.



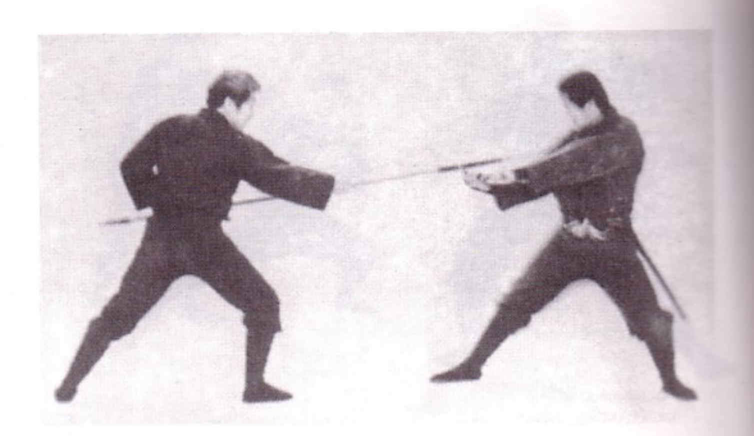


Atraviesa el KYUSHO del oponente con el YARI.

8. Mueve el YARI a un lado.







9. TSUKI al cuerpo del oponente libremente.

ITTEN NO MAKI.

10. Practica -3, 4, 5, 6 y 7- repetidamente mientras utilizas HICHO (pájaro volador) en 3 y 4. ZANSHIN.





HITOTSU AI HO









1. JODAN NO KAMAE. KAMAE en el que el YARI se sostiene por encima de la cabeza.



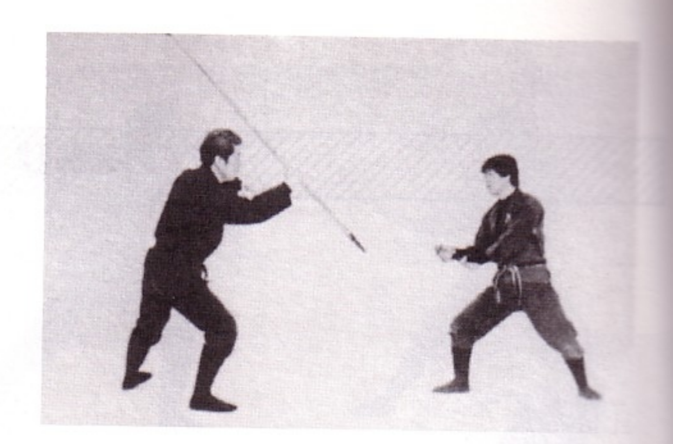


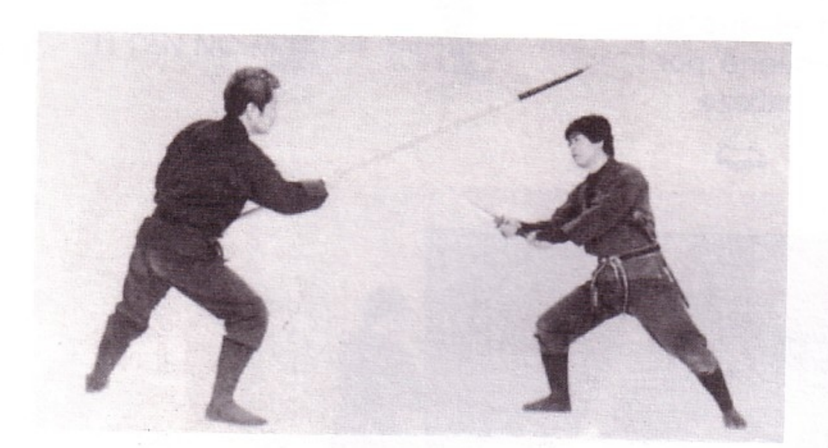




2. MAKE HOI (rodeo en abrazo) no KAMAE soltando la mano izquierda.

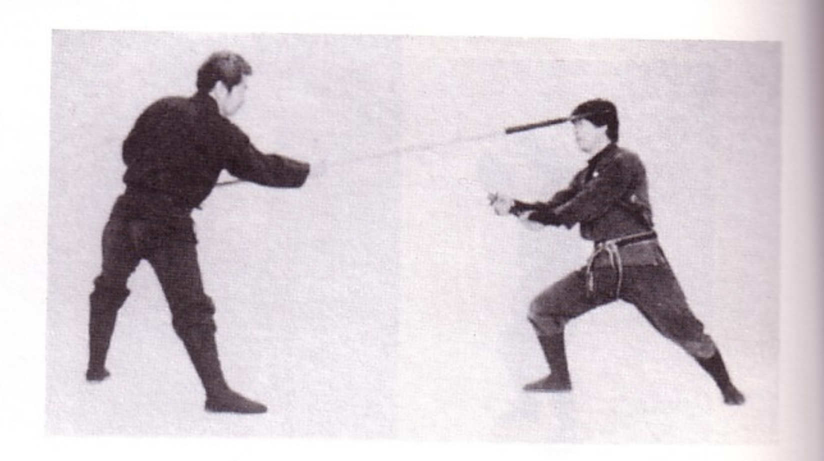
3. Gira el YARI hacia arriba sólo con la mano derecha, muévete a la izquierda soltando la mano izquierda del YARI.





4. Cambia el cuerpo usando la KATANA del oponente como palanca.

5. Golpea YOKO MEN izquierdo con la hoja del YARI.







6. Baja el cuerpo mientras das un paso atrás con la pierna izquierda.

7. TSUKI izquierda con el YARI al pecho del oponente. Cualquier parte del pecho del oponente sería un blanco efectivo.



ICHIJU SANTO



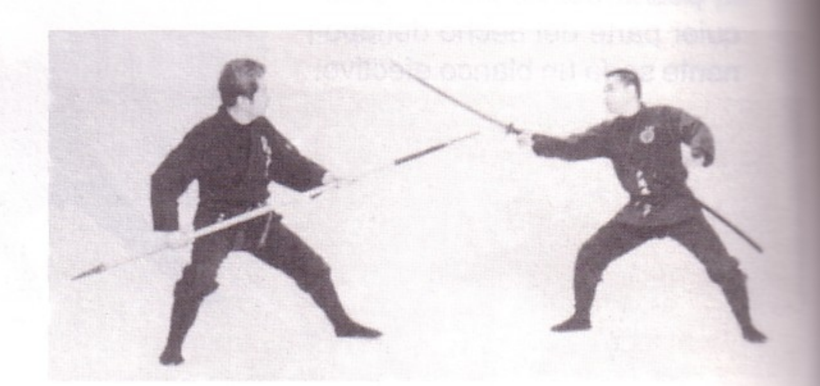
1. IHEN NO KAMAE. Este KAMAE es para engañar al oponente. Por lo tanto, no hay forma fija.

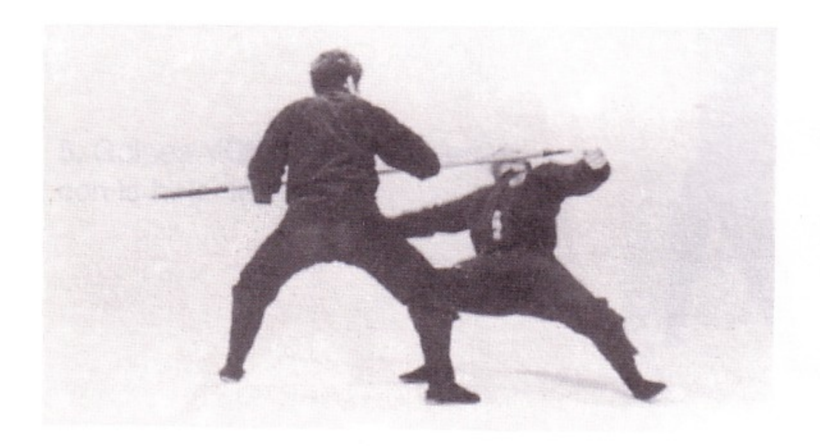






2. Intentando dar un paso atrás con la pierna derecha, ataca de punta con el YARI hacia el oponente.



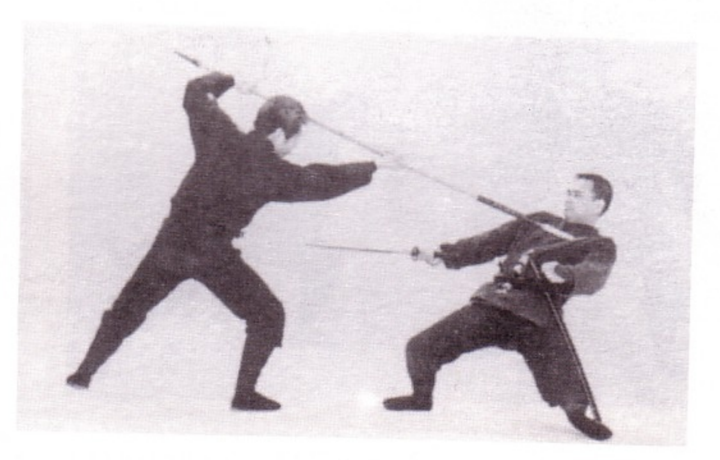


3. Gira atrás con la pierna izquierda a la vez que golpeas hacia abajo al oponente con el ISHIZUKI. Esto está más cerca de girar el ISHIZUKI más que clavarlo.





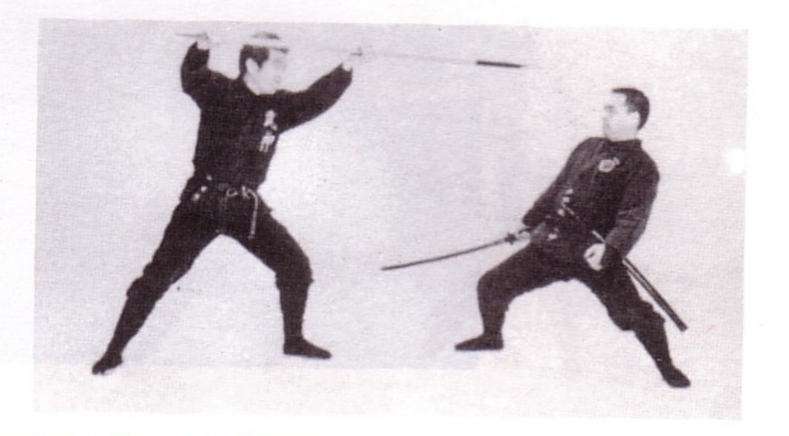
4. Gira el YARI soltando la mano izquierda.



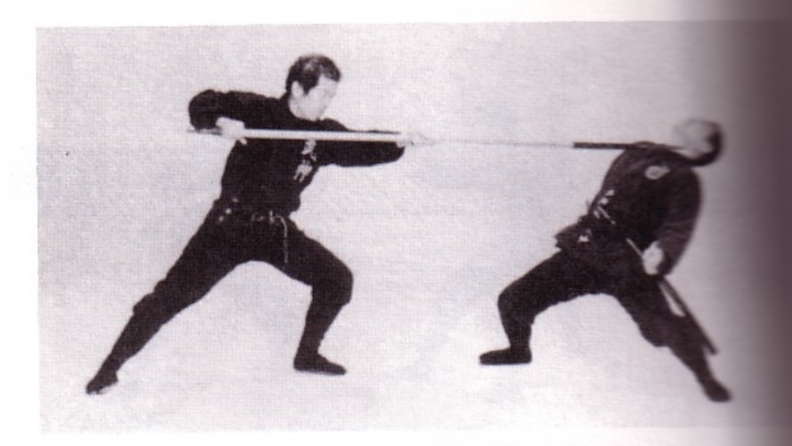
5. TSUKI izquierda y corta, mientras mueves la mano derecha hacia bajo sobre la empuñadura usando el movimiento de la parte superior del cuerpo para girar hacia el pecho del oponente.



6. Da un paso atrás con la pierna derecha a la vez que haces un KAMAE y suelta la mano derecha, girando la punta del YARI en el aire a la vez que deslizas la empuñadura a través de la palma.



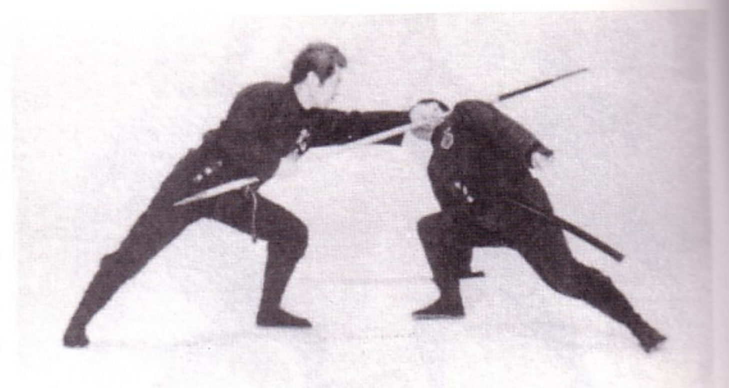
7. Clava la punta del YARI en el oponente con ambas manos sosteniendo el extremo final de la empuñadura cerca del ISHIZUKI.



8. Extiende el cuerpo hacia adelante (dirigiendo) con el YARI. O TSUKI o corte con el KI (espíritu) extendiendose a la empuñadura del YARI.



9. Tira el YARI atrás con ritmo.



10. TSUKI a través del oponente utilizando SOTAI ICHIJO (la lanza y el cuerpo son uno).





HATSU AI (HASSAI)





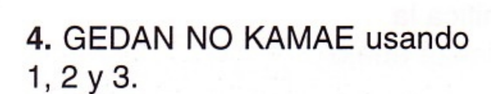
1. GEDAN NO KAMAE con el YARI. Hay tres KAMAE. GEDAN significa la punta de la lanza abajo.







2. La punta del YARI está en ICHIMONJI GEDAN.



3. IHEN NO GEDAN.

4. GEDAN NO KAMAE usando 1, 2 y 3.





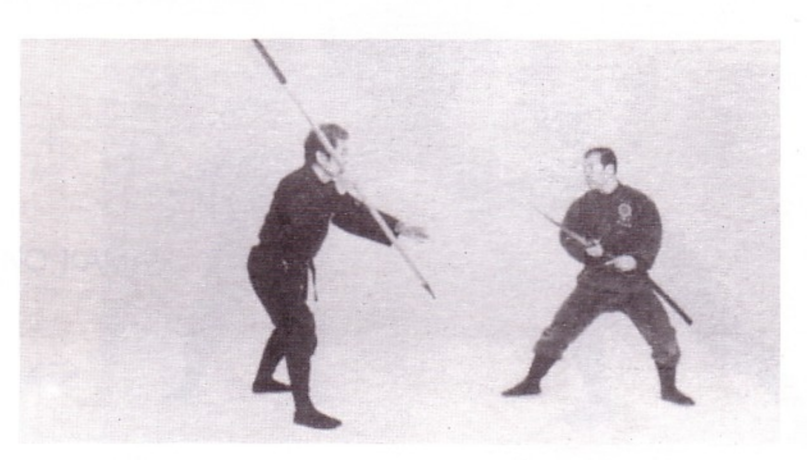


5. TSUKI al pecho del oponente.

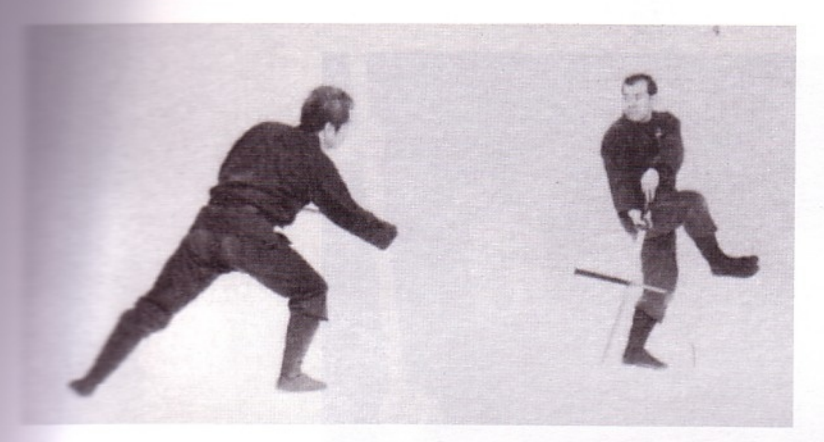




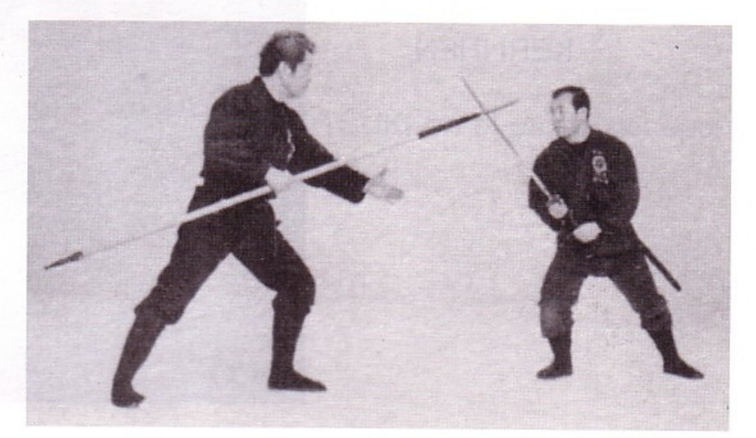
6. La mano izquierda MUTO DORI KATA.



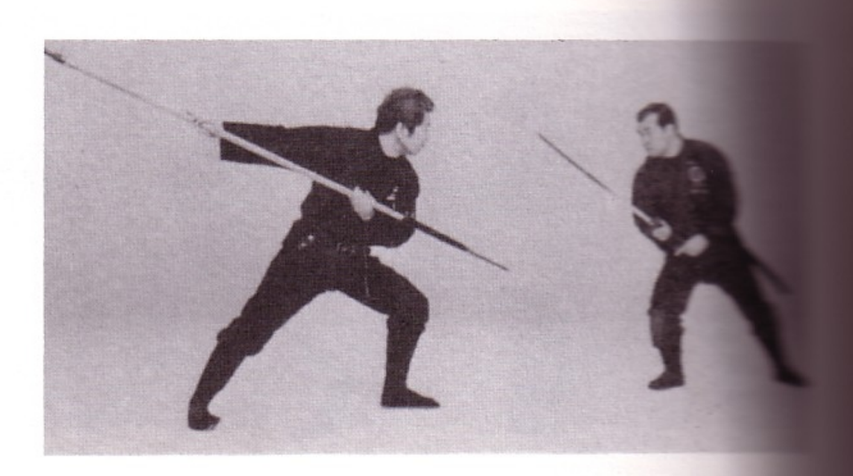
7. Gira atrás la punta del YARI después de soltar la mano izquierda y agarra el ISHIZUKI con la mano izquierda, gira el YARI desde el lado derecha hacia la pierna izquierda del oponente.



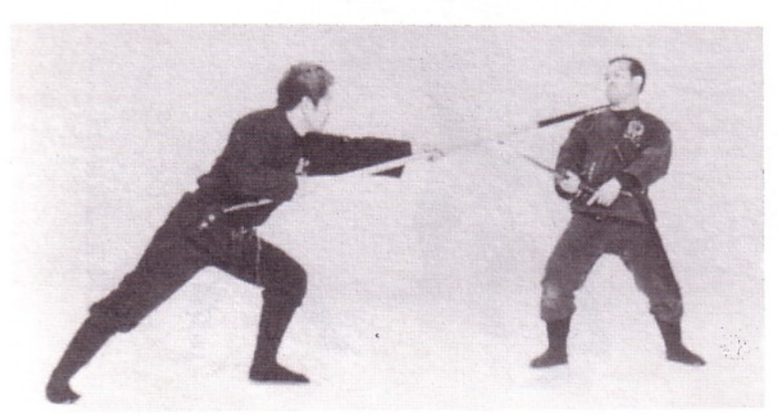
8. Barre la pierna izquierda del oponente y TSUKI. También se le llama NAGETSUKI (golpe de punta que se lanza).



9. Cambia la posición del cuerpo moviendo la pierna derecha atrás y extendiendo la mano izquierda en frente al lado derecho mientras mantienes la punta del YARI apuntando hacia el oponente, gira el YARI atrás.



10. Desliza la mano derecha atrás mientras la izquierda agarra la punta del YARI.



11. TSUKI
Después de clavar en el cuello del oponente, saca el YARI con TAWARA NAGE (proyección de la vaina de arroz). ZANSHIN.

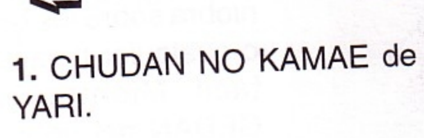


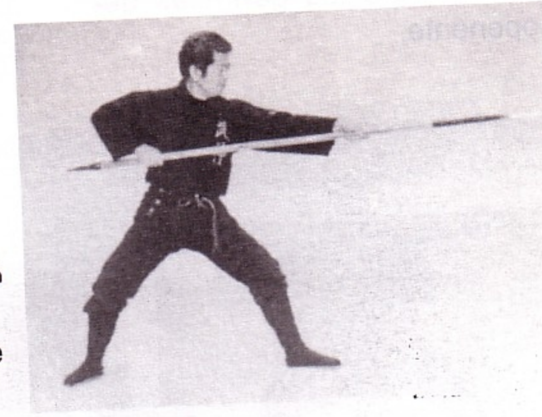

KERI IHEN



HISO (HI YARI)

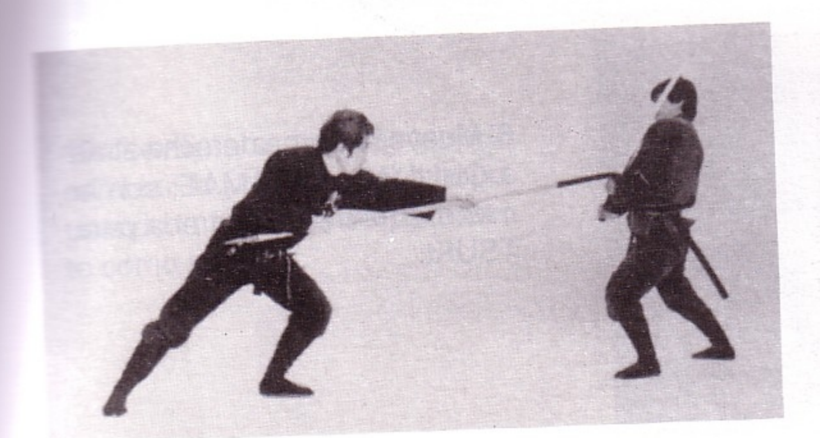




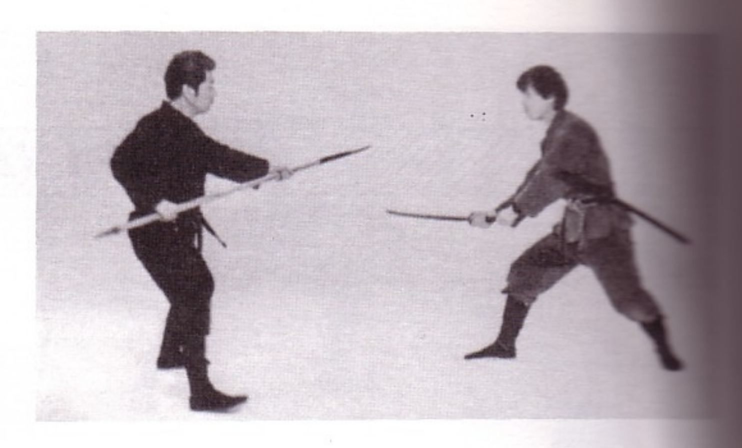


1. CHUDAN NO KAMAE de YARI.

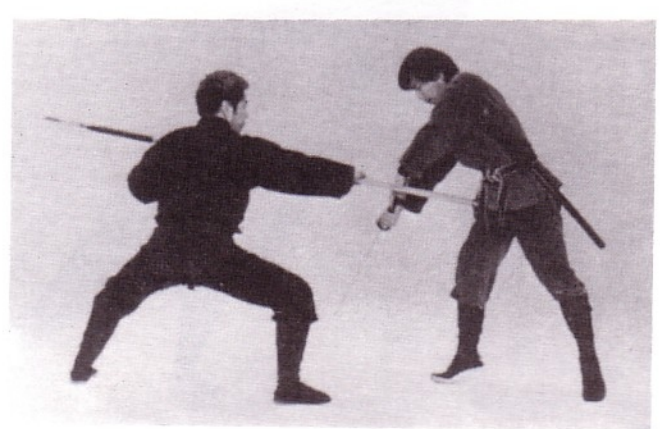




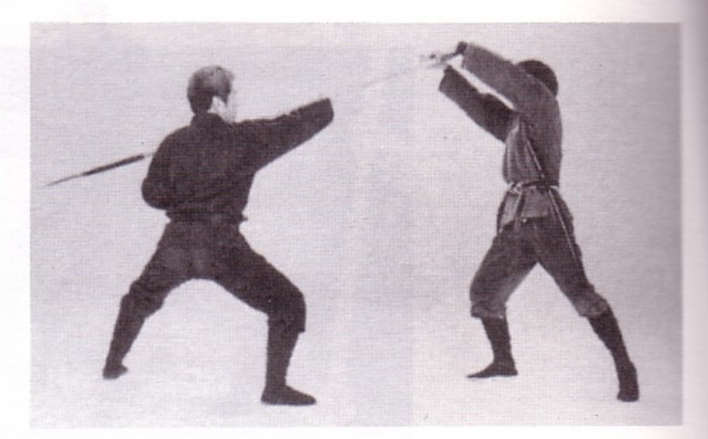
2. TSUKI en el pecho del oponente.



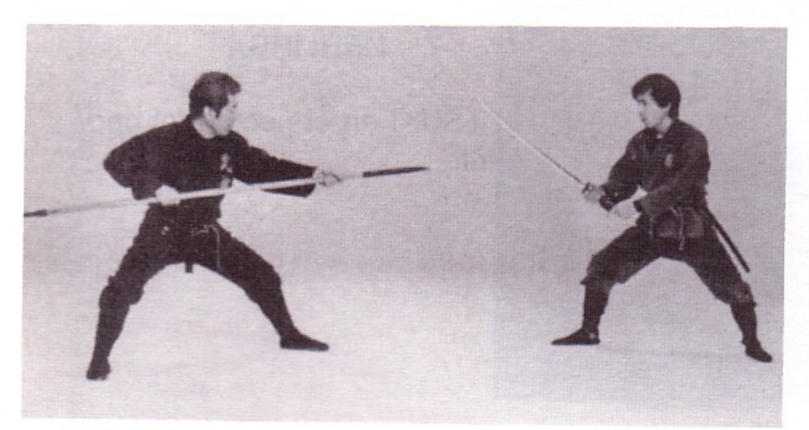
3. El oponente intentará esquivar la punta del YARI en alguna dirección. Da un paso adelante con la pierna derecha y gira el cuerpo al girar el ISHIZUKI hacia arriba a los genitales del oponente.



4. Este golpe ascendente no está limitado a la zona genital. Usa esta maniobra sobre los brazos, ASAGASUMI, o cualquier lugar que haya un blanco fácil. Mientras sacas el YARI de GEDAN del oponente, sigue en contacto con su antebrazo izquierda.

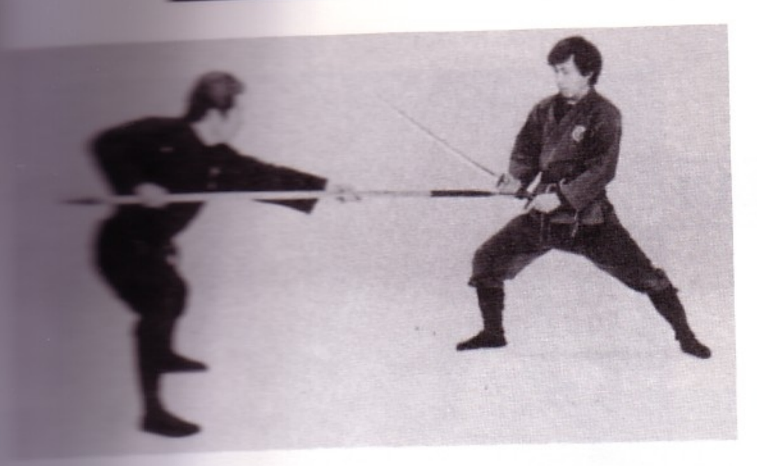


5. Cambia la posición del cuerpo mientras enrollas el YARI y gira la punta de YARI para atravesar el oponente con RYUKI (espíritu del dragón).



6. Mueve la pierna derecha atrás a CHUDAN no KAMAE, con la mano izquierda preparada para TSUKI.





7. Haz TSUKI a KOTE del oponente y hazlo aplicable a TENCHI SHIHO JIYU TSUKI (ataque de punta de las cuatro direcciones de la libertad del cielo y de la tierra).



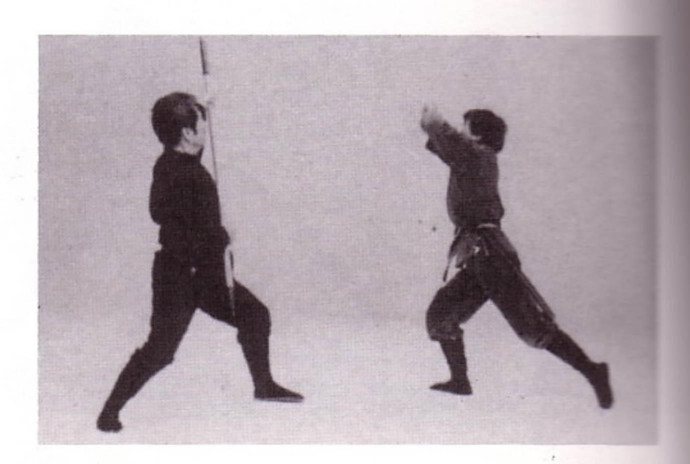
8. Golpea arriba en los genitales del oponente cuando no se lo espere con IHEN Hiso.



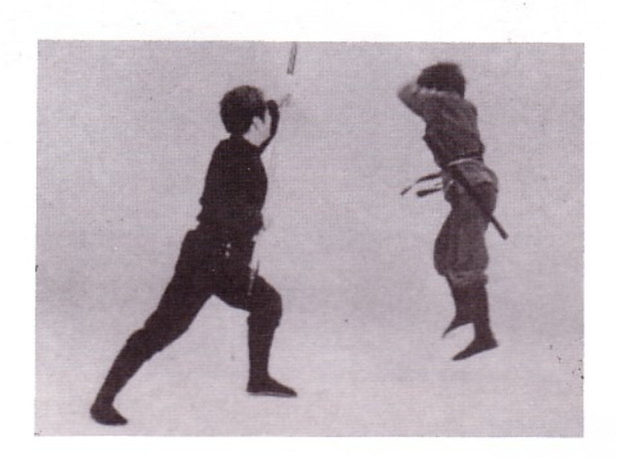
9. Luego arrodíllate con la pierna derecha, "lanza secreta" MOGURI (bajar) en cambio repentino y gira el YARI alrededor de la KATANA del oponente.



10. Levántate de nuevo para cambiar la posición del cuerpo usando la KATANA del oponente como palanca.



11. Gira la KATANA del oponente, su cuerpo se estira hacia el cielo, y es fácil ver el rayo del sol atravesando su cuerpo.



12. TSUKI usando un timing rápido, guiado no por el YARI sino por el movimiento del cuerpo.

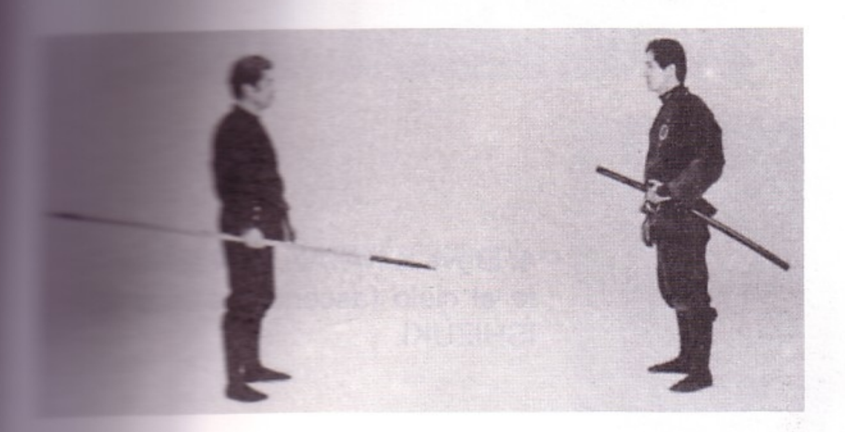
13. TSUKI en la luz como si la atrajese el rayo del sol. Esto también se le llama SAGURI ZUKI (ataque de punta tentador)



SAGURI ZUKI (ataque de punta tentador)

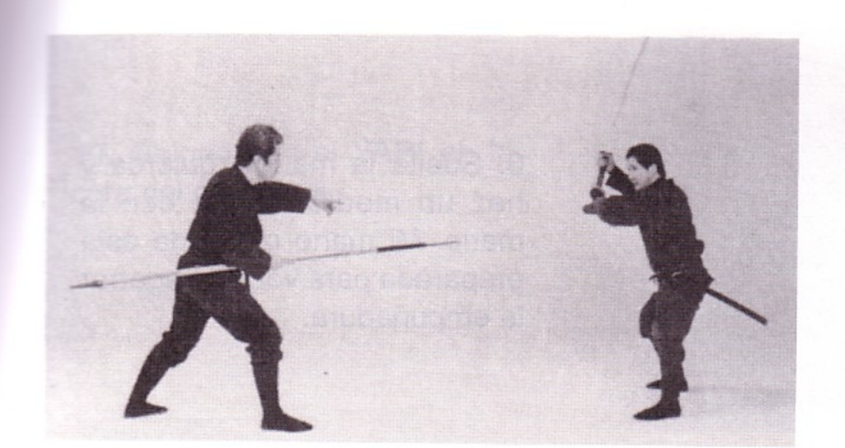


TENCHI KAKU

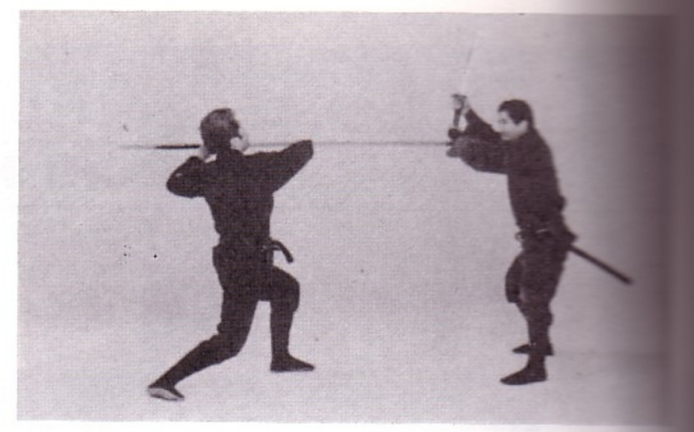


1. No muestres el KAMAE físicamente, pero estáte mentalmente preparado. El oponente se acerca con la KATANA en la funda.





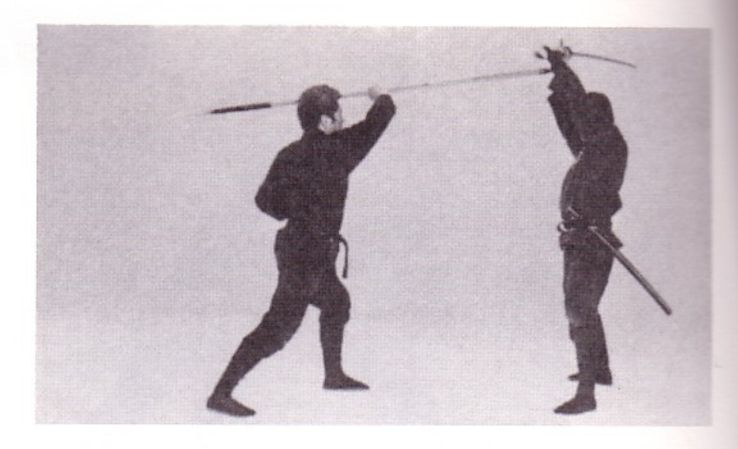
2. Cuando el oponente va a desenvainar la KATANA, relaja la mano izquierda como si nadase en el aire. El KYUSO (lanza inesperada) flota en medio círculo.



3. Cuando el oponente ataca, prepárate para TSUKI mientras cambias a un lado (TAIHEN).



4. Eleva la KATANA del oponente al cielo (ascendente) con el ISHIZUKI.

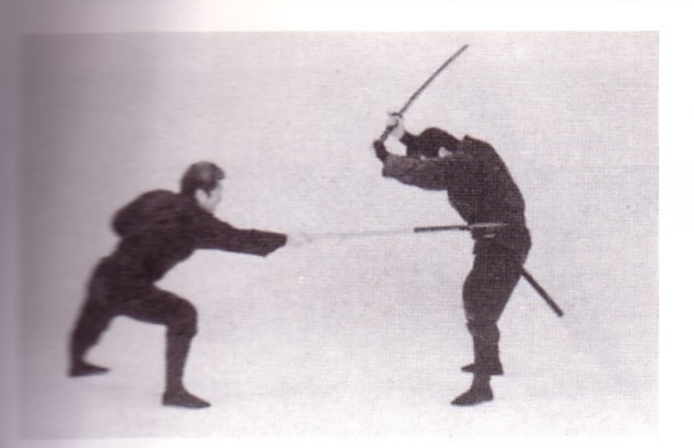


5. El oponente esquiva el ataque e intenta desviar el YARI. Mueve la pierna derecha o izquierda atrás, dependiendo de la posición del oponente.

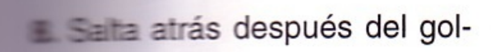


6. Suelta la mano izquierda y haz un medio círculo con la mano. Mi mano izquierda está preparada para volver a agarrar la empuñadura.

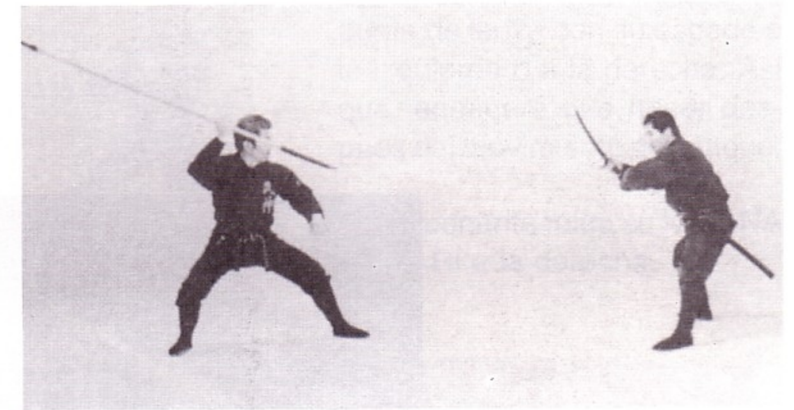


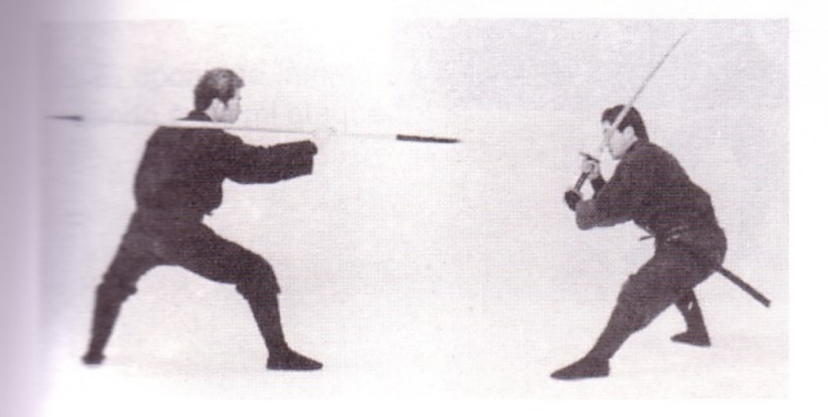


7. Golpea el costado del oponente con un medio giro de la punta del YARI. Esta bien si el golpe falla.



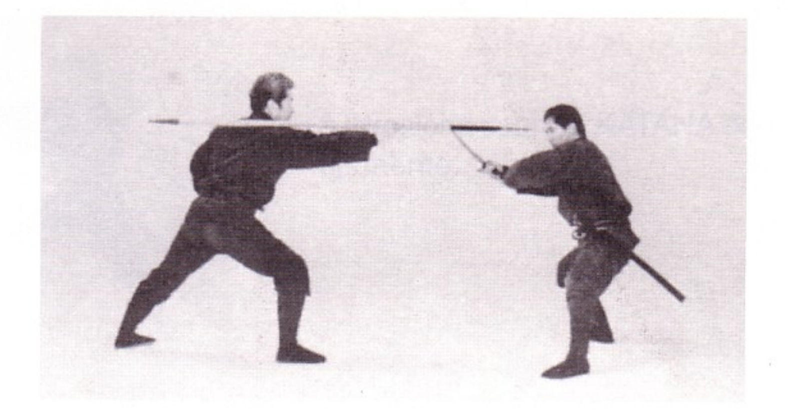
8. Salta atrás después del golpe.



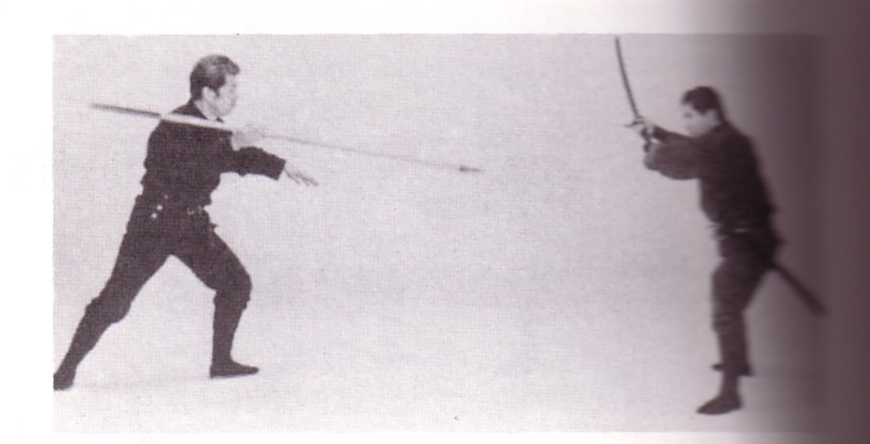


9. Con la mano derecha, agarra el YARI a un pie de distancia del filo. Colócate en KAMAE para intimidar al oponente.

10. Golpea con el YARI en la cara del oponente.



11. Después del primer ataque, haz NINOTACHI NO KAMAE (postura de la segunda arma) tirando atrás el YARI.





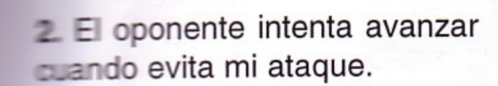


HAPPO YAKU

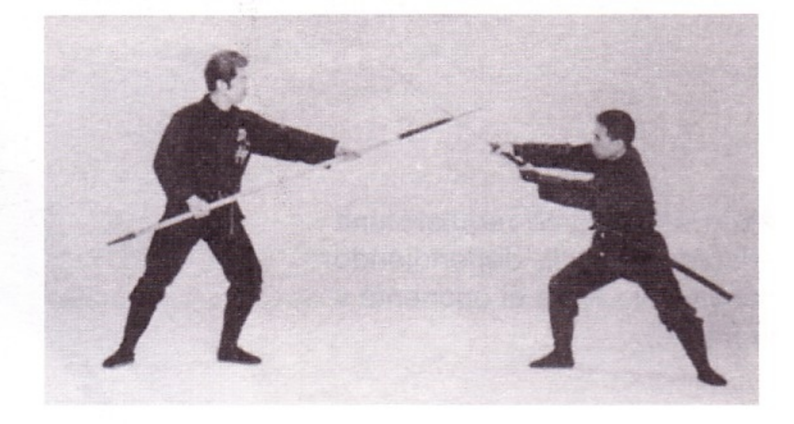


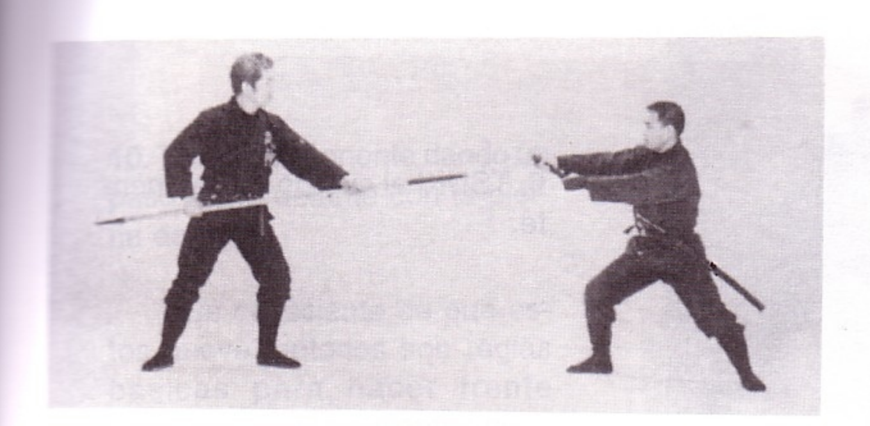
Esta es una técnica secreta de lanza para ser aplicada en el momento evita mi ataque de punta de lanza con su espada a la izquierda o a la derecha. Así que, enseñaré qué hacer después del movimiento del ataque.

1. El oponente retira su KATANA del YARI a la derecha.

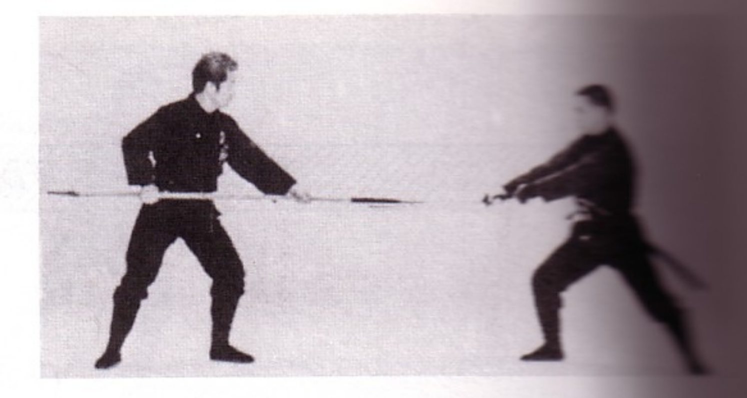


2. El oponente intenta avanzar cuando evita mi ataque.





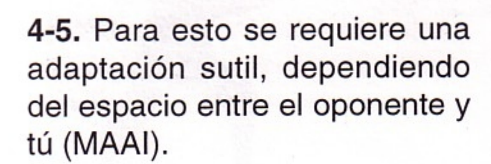
3. Presiona sobre la KATANA del oponente.



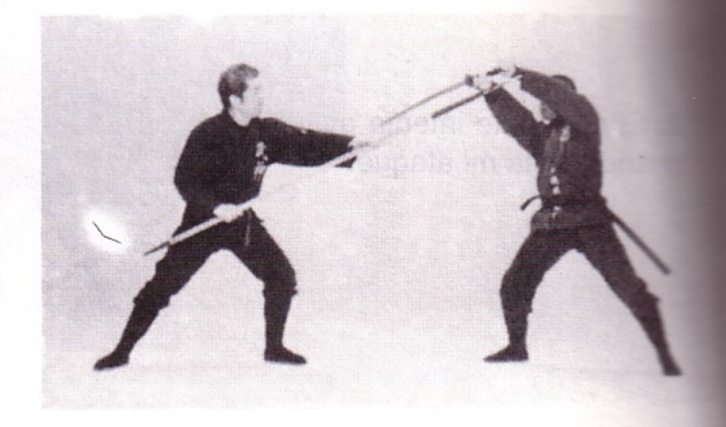
4. Da vueltas a la KATANA.

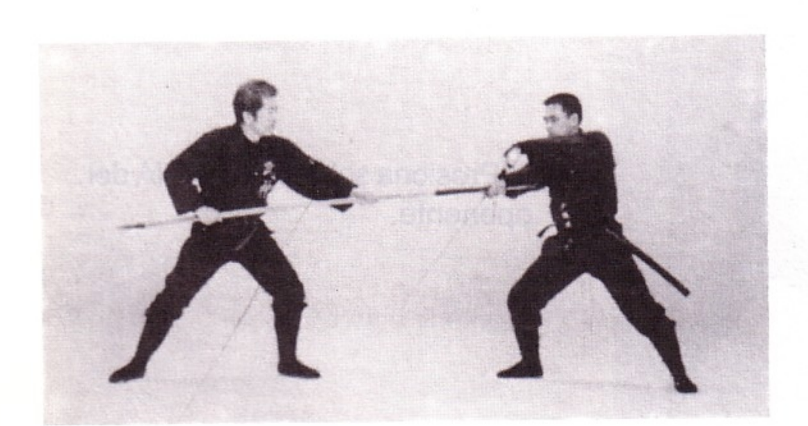


5. O atrapa la KATANA entre su KOTE.



4-5. Para esto se requiere una adaptación sutil, dependiendo del espacio entre el oponente y tú (MAAI).





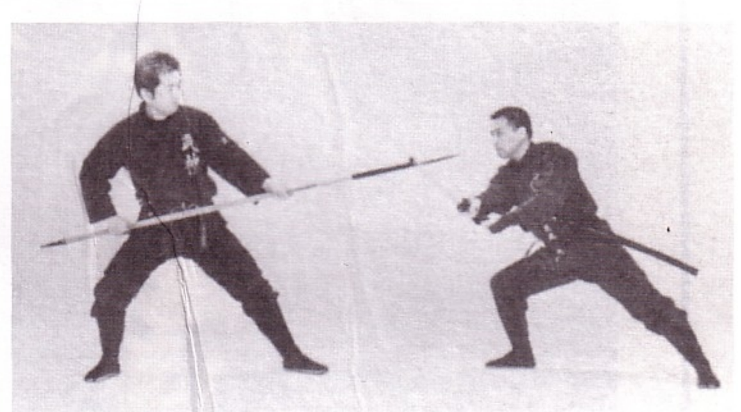
6. TSUKI al cuerpo del oponente.





7. A la vez que clavas, él desvía el YARI a su izquierda.

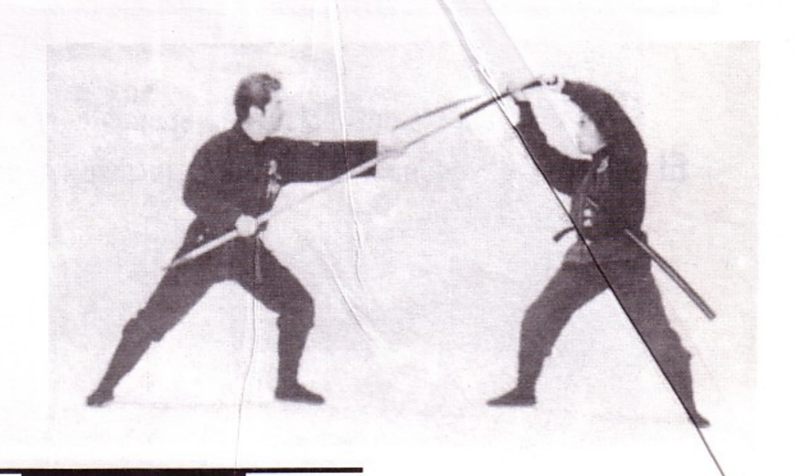
8. TAINYUSHIN (flujo corporal en la persona).



9. Gira (el KOTE del oponente).

10. TSUKI al oponente dando un paso hacia delante con la pierna derecha.

Se consciente de que estos nueve métodos son reglas básicas para hacer frente habilidosamente a cientos de tipos de enemigos.



心眼で悟りて
虎ば強剣も
いと極楽に
剣
得るなり
翔

Lee la intención del oponente con tu ojo mental.
El tigre puede dominar fácilmente, incluso, a un fuerte maestro de katana.



Gokui Gata

Las Formas Misteriosas

極意型

GOKUI GATA: Las Formas Misteriosas

(También llamado KASUMI-GATA, HAZE-KATA)

Las técnicas de SOJUTSU se consideran generalmente tan simples como clavar y sacar con muy pocos cambios, el así llamado estilo llamado YARI KURI (juego de palabras: lanza y "manejo") es la esencia de ello. Pero ésta es una vasta y mala interpretación. El lector debe darse cuenta de esto después de haber practicado los nueve métodos -KANPO, SHIHO WAZA, HICHO HO, HITOTSU, AI HO, ICHIJO SANTO, HATSU SAI, HISO, TENCHI KAKU, HAPPO YAKU. Hay un flujo de movimiento para hacer perder el equilibrio al oponente con un barrido lateral del YARI, lanzándolo después de él defenderse contra un ataque de punta del YARI. No se debe mostrar la intención ni el poder físico, despreocupadamente.

En vez de forzar con fuerza para ganar diez combates, uno debe atrapar al oponente con técnicas discretas y con un estado mental cauto. Haciendo demasiado énfasis en el poder de la punta del YARI, sólo acaba destruyendo el equilibrio y el movimiento del YARI, y se pierde el combate por nuestro propio poder. Uno debe practicar con un sentido poético que juega dentro y fuera de la sombra y de la luz, y contiene el cuadro del movimiento sutil del cuerpo con un YARI rodeado de nieva, luna y flores.





ICHIMONJI

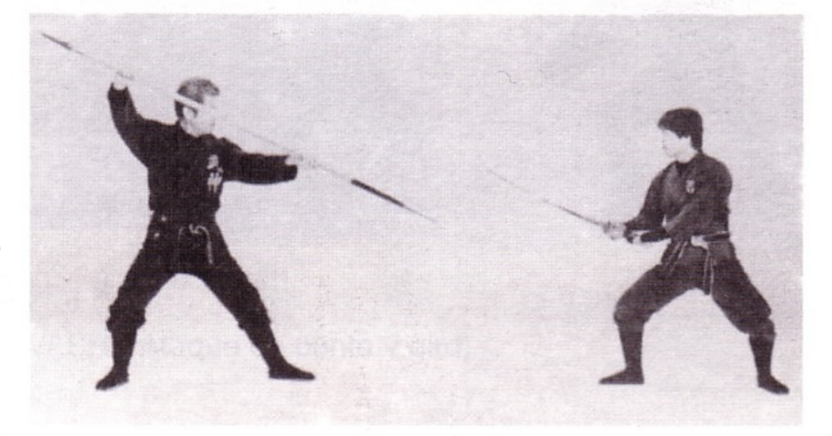


1. Comienza con el cuerpo inclinado a la derecha mientras la punta del YARI apunta a la izquierda.

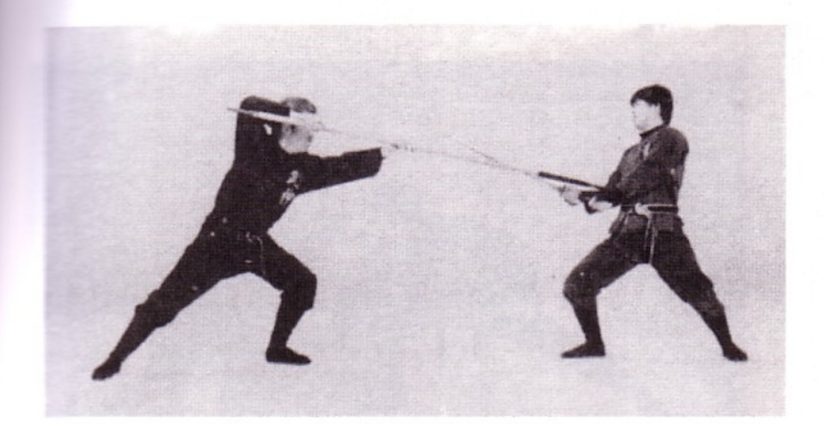








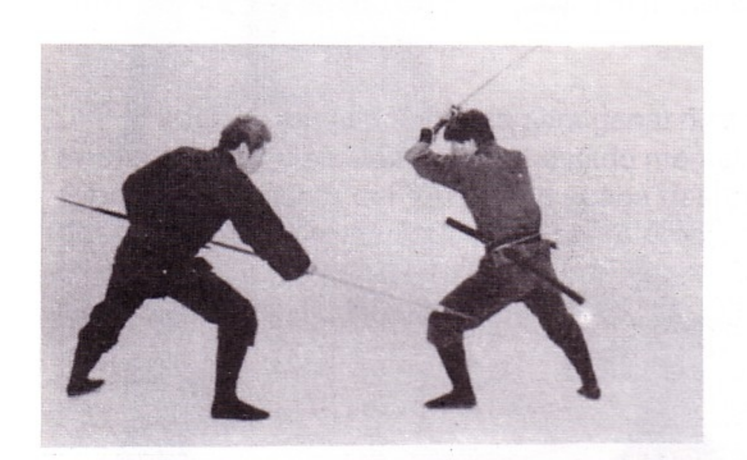
2. La mano derecha se mantiene por encima de la cabeza.



3. Con la mano derecha ataca de punta con el YARI hacia el oponente como TAKI OTOSHI (dejar caer la cascada), usando un movimiento descendente.



4. Saca rápidamente el YARI y gira el ISHIZUKI desde la derecha mientras mueves la pierna izquierda hacia atrás.

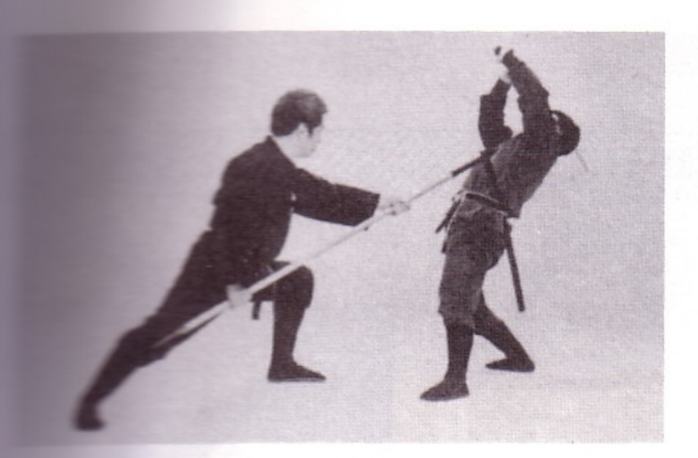


5. Barre a la altura de la rodilla izquierda del oponente.



6. La pierna izquierda se mueve hacia adelante a la vez que barres la rodilla derecha del oponente. Aquí uno es libre de mover la pierna izquierda hacia adelante o la pierna derecha hacia atrás.





7. TSUKI. Ataca al punto que veas fácil para finalizar el ataque.



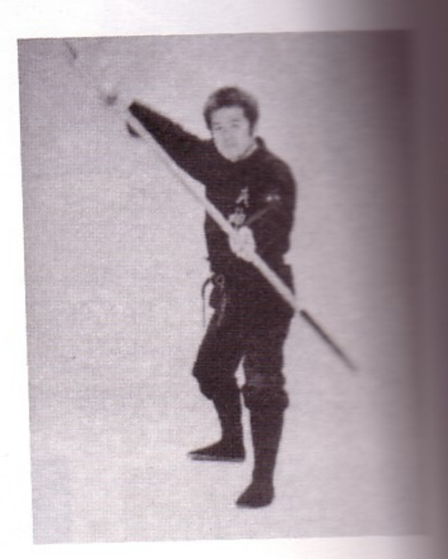
TSUKI MAWASHI (Ataque de punta y giro)

KIKU SUI



1. El KAMAE es el mismo que en ICHIMONJI.







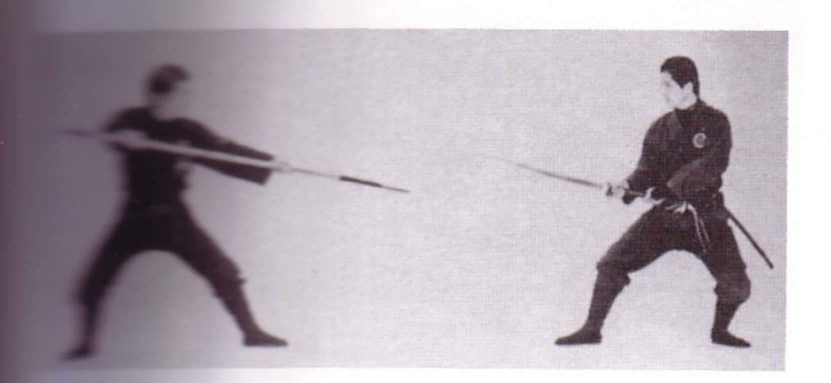
2. Haz círculos con la mano derecha a la derecha.



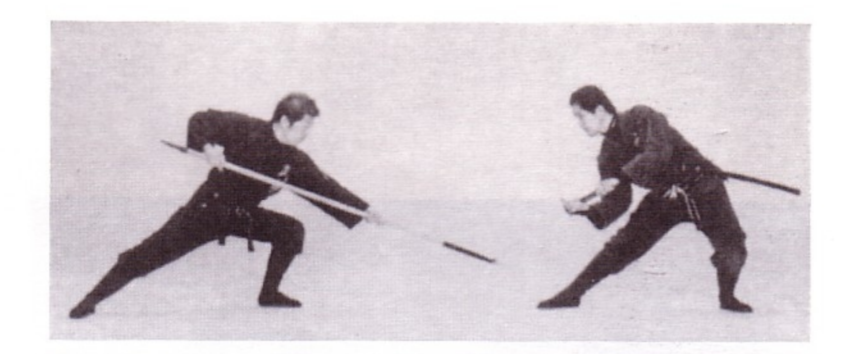




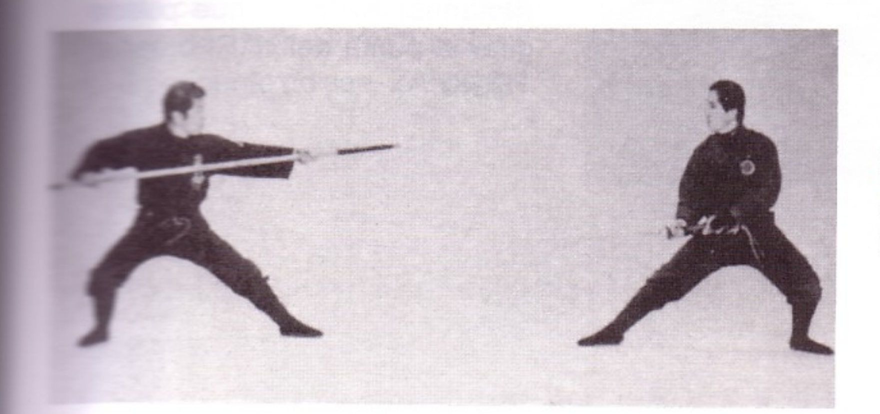




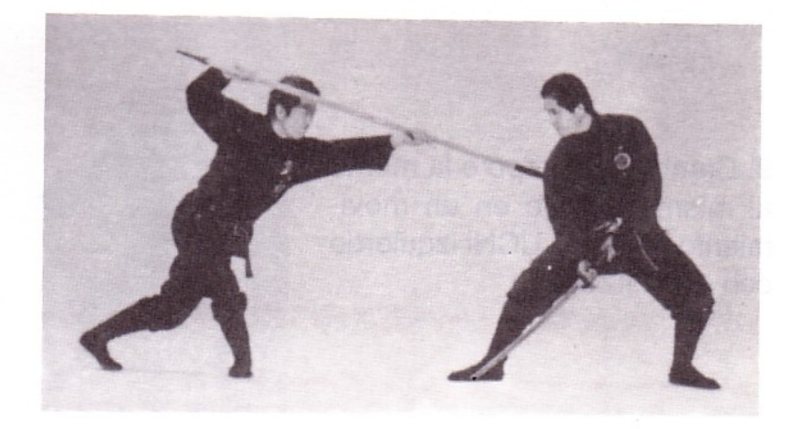
3. Gira la punta del YARI como en el movimiento 2, girandolo a la derecha (en corto).



4. De repente acelera la rotación y házlo como una tromba de agua. Ataca de punta con el YARI abajo ,al pie del oponente, como un halcón.



5. Con la punta del YARI girando distrae la concentración del oponente.

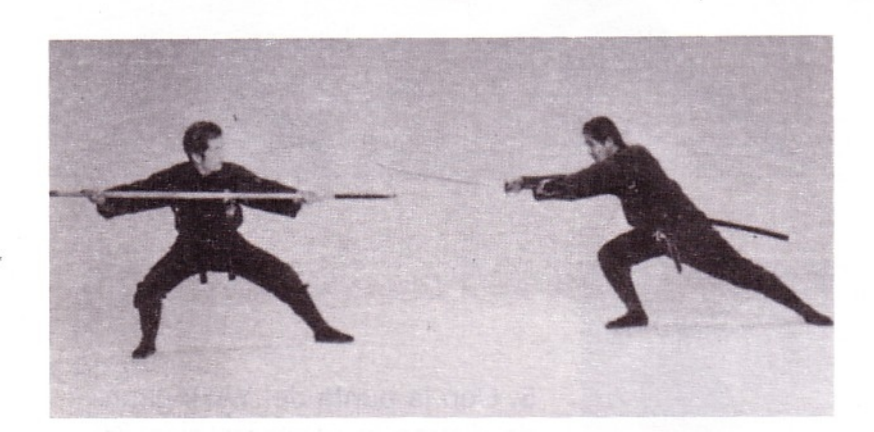


6. TSUKI desde el centro de la "tromba de agua".

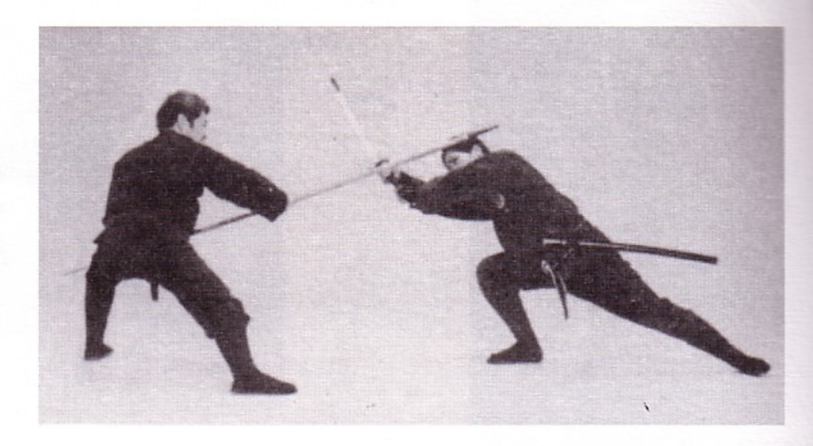




7. Salta lejos con ambas manos sujetando el YARI.



8. Desde CHAKU U (ala triunfante) NO KAMAE cambia a UKI (flotando) KAMAE, que puede girar la punta del YARI o hacer TSUKI.

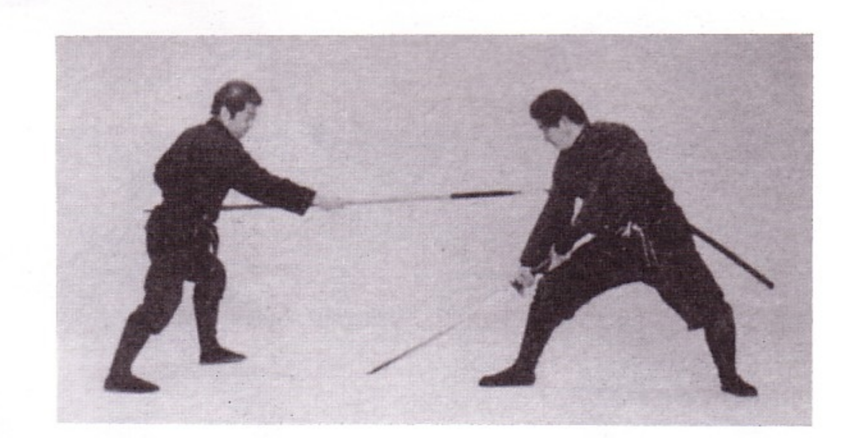


9. Cambia el cuerpo o la mente al mismo tiempo en un movimiento KASUMI UCHI izquierdo con el ISHIZUKI.





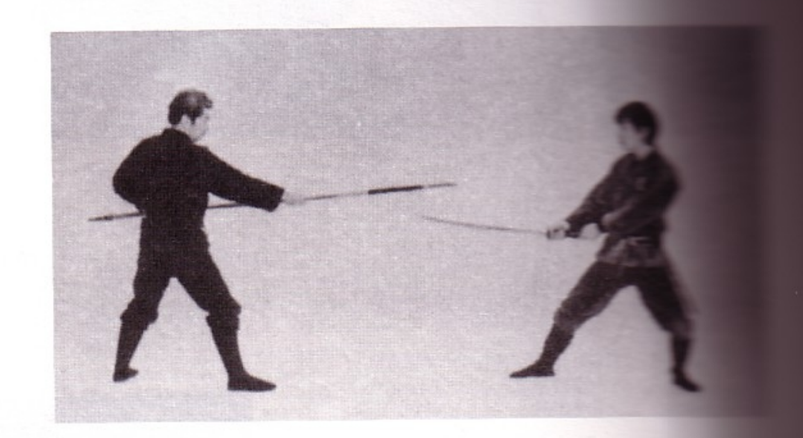
10. Aplica KATE OTOSHI (engancha y deja caer) con el ISHIZUKI sobre las manos del que lleva la KATANA.



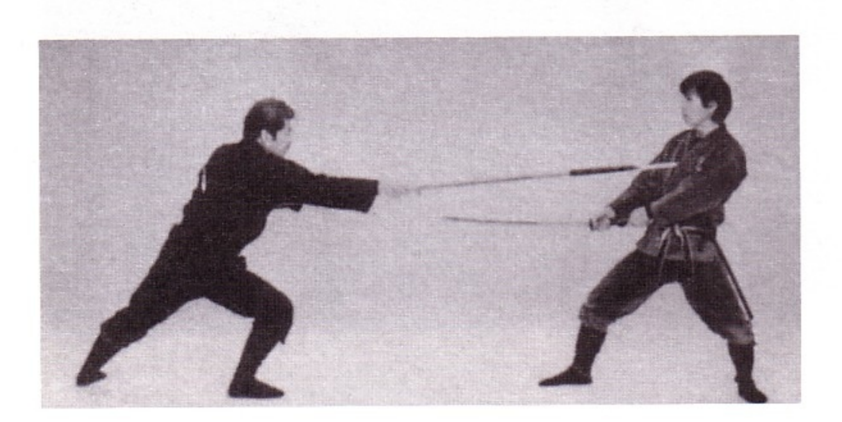
11. Mueve el cuerpo a la izquierda y haz TSUKI cuando el oponente caiga hacia adelante, a la izquierda clava el YARI incluso si el oponente no cae. ZANSHIN



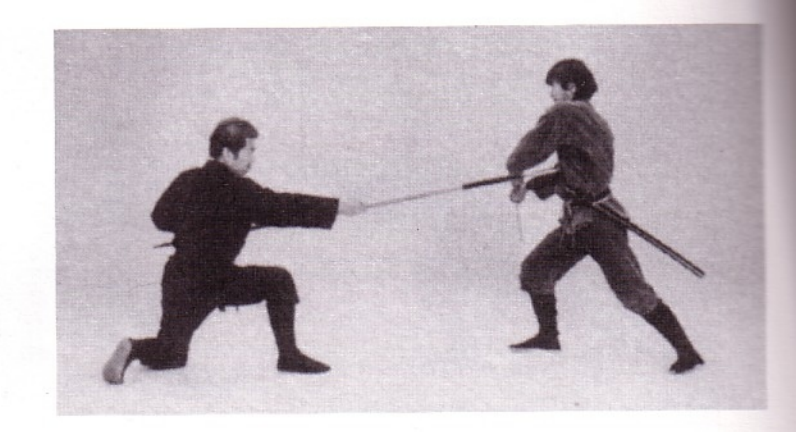
MAKI CHO



1. Coloca el YARI inclinado ligeramente a la izquierda mientras estás en CHUDAN NO KAMAE.



2. Haz TSUKI de YARI al pecho del enemigo.



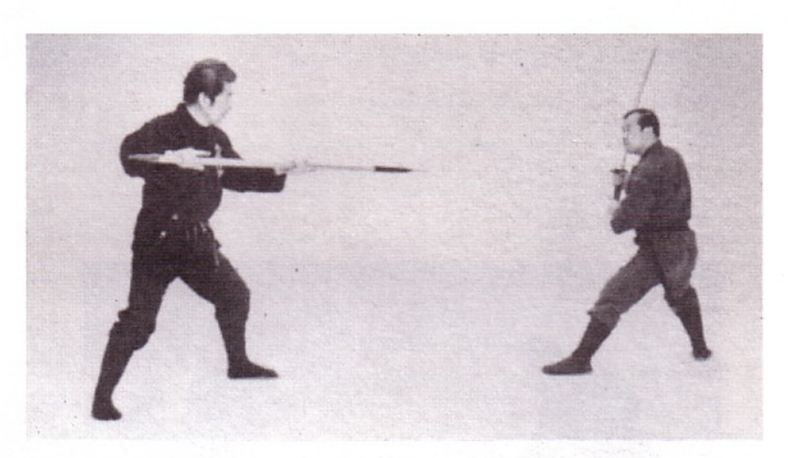
3. O, arrodillándote para hacer TSUKI de YARI al vientre del enemigo sería, también, efectivo.





4. Gira rápidamente la punta del YARI hacia arriba (y por encima).

5. Moviendo el YARI de la mano derecha a la izquierda, coloca el YARI en el lado derecho del cuerpo.



6. En este momento el YARI entonces se clava en la pierna del oponente.

7. Salta lejos a la izquierda.

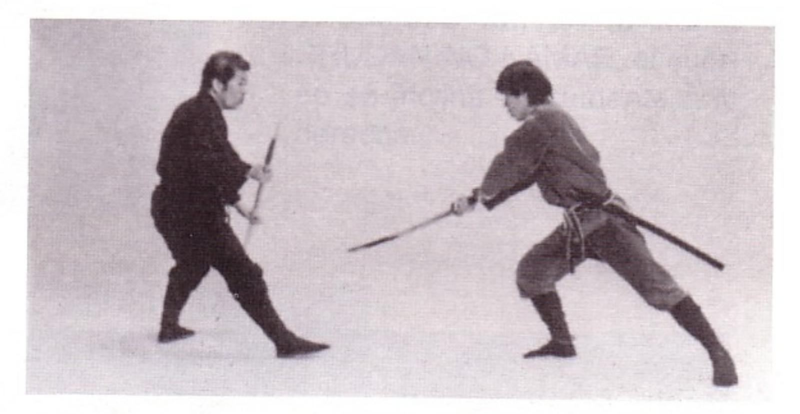






4. Barre la rodilla derecha del enemigo desde atrás con el ISHIZUKI.

5. Mantén el YARI en IHEN NO KAMAE a la inversa a la vez que te mueves hacia atrás dejando que el oponente avance hacia ti.





6. La mano derecha suelta el YARI para girarlo hacia el lado superior derecho.

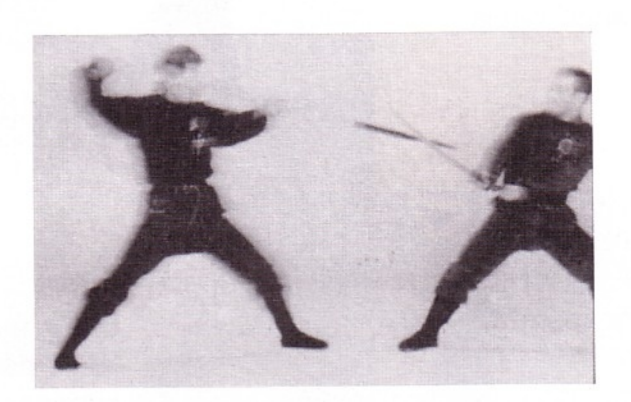
7. Haz TSUKI de YARI en el abdomen del oponente mientras practicas KYOTAI (movimientos engañosos).





8. El cuerpo del oponente colapsará hacia adelante encogido. ZANSHIN





KIKAN (continuidad del KI)

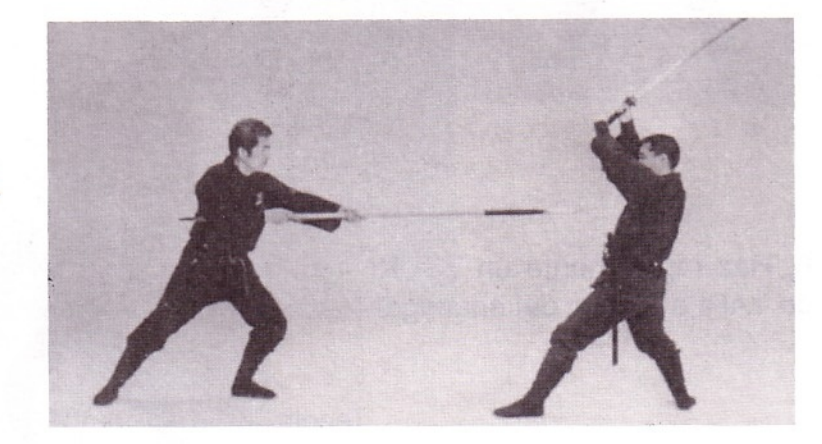


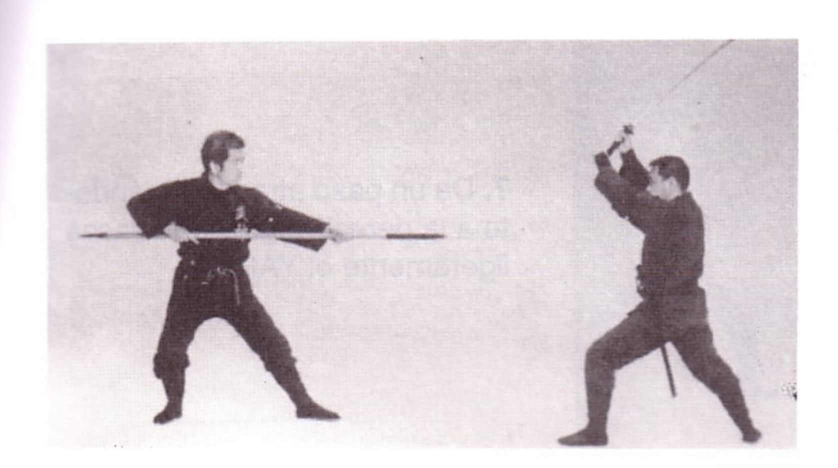
ONI SASHI



1. Incluso así se le llama CHUDAN NO KAMAE, el cuerpo se inclina ligeramente a la derecha.

2. TSUKI al pecho del enemigo.

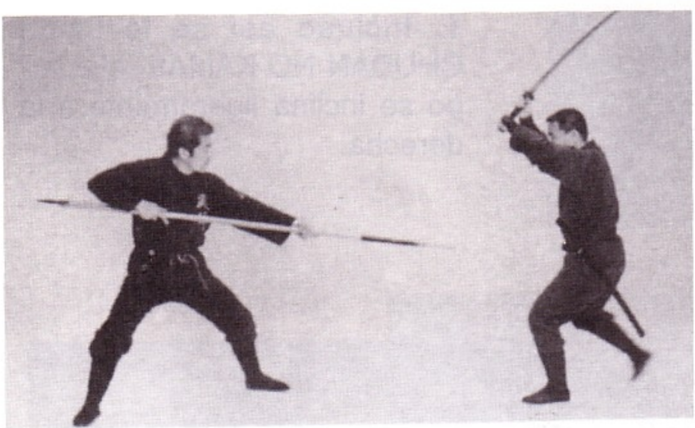




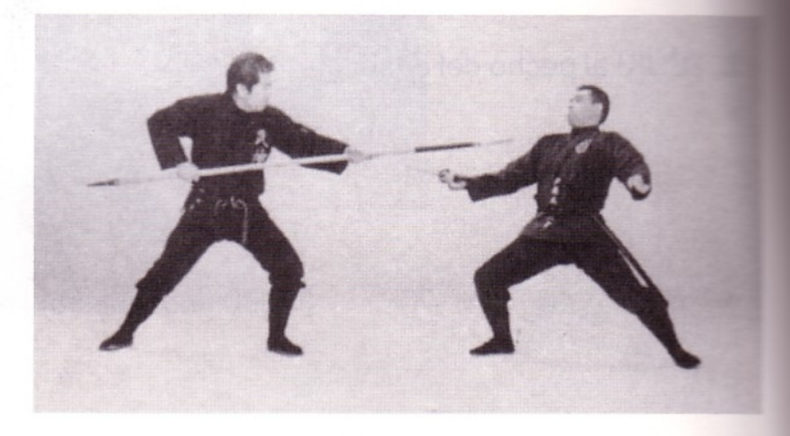
3. Da un paso simple hacia adelante, a la vez que tiras del YARI atrás hacia el cuerpo con el SHINKI (espíritu Divino) de UWAKI BIKI (flotar y tirar).



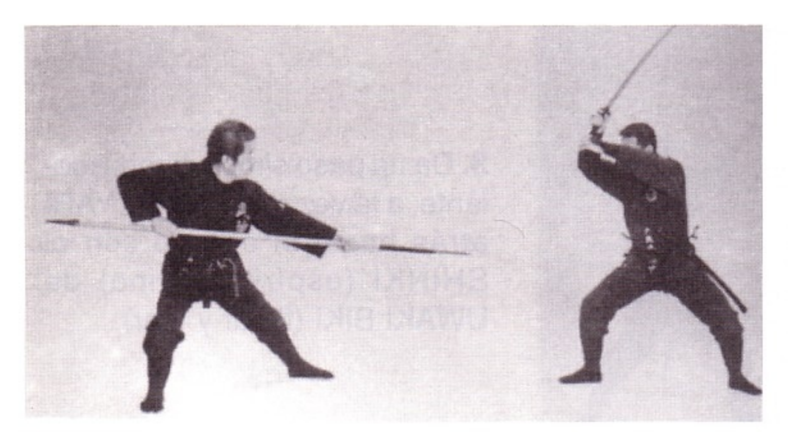
4. TSUKI al pecho del enemigo con SHINKI. Este SHINKI quiere decir penetrar a través de la armadura que protege el pecho del enemigo.



5. Da otro paso atrás mientras tiras del YARI como antes.

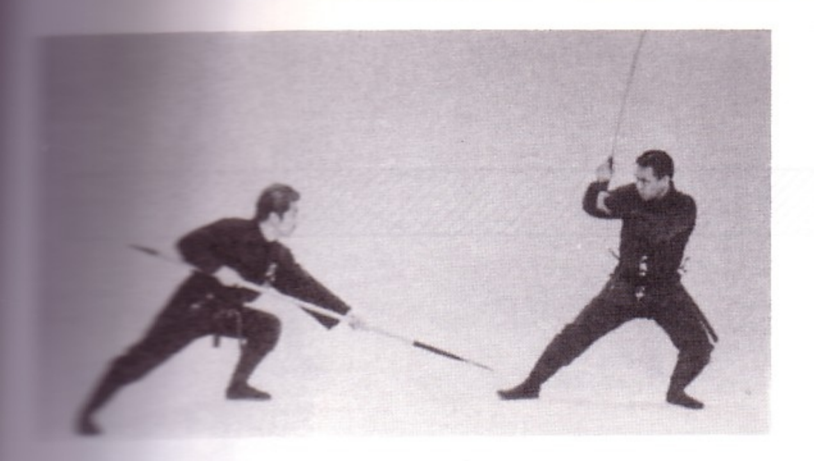


6. Haz rápidamente un TSUKI de YARI al pecho del enemigo.

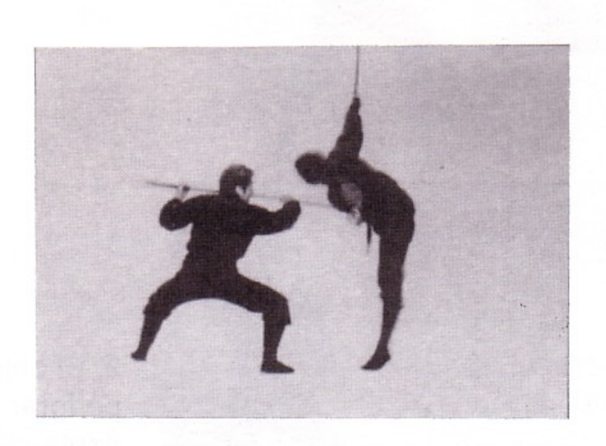


7. Da un paso atrás, inclinándote a la derecha, mientras sacas ligeramente el YARI.





8. De repente cambia para hacer TSUKI de YARI al pie derecho SHINBU (ataque frontal) del oponente. ZANSHIN



HANE AGE (elevándose)



HI RYU



1. Comienza con GEDAN NO KAMAE con el cuerpo inclinado a la izquierda.

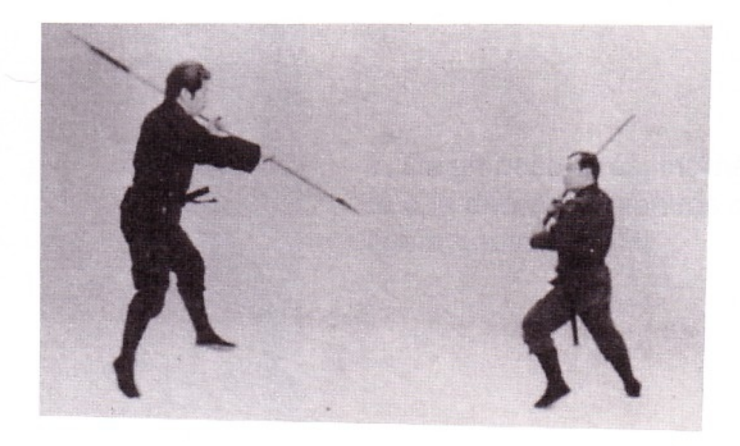






2. El objetivo de este TSUKI es perforar el pie derecho del oponente clavándolo.

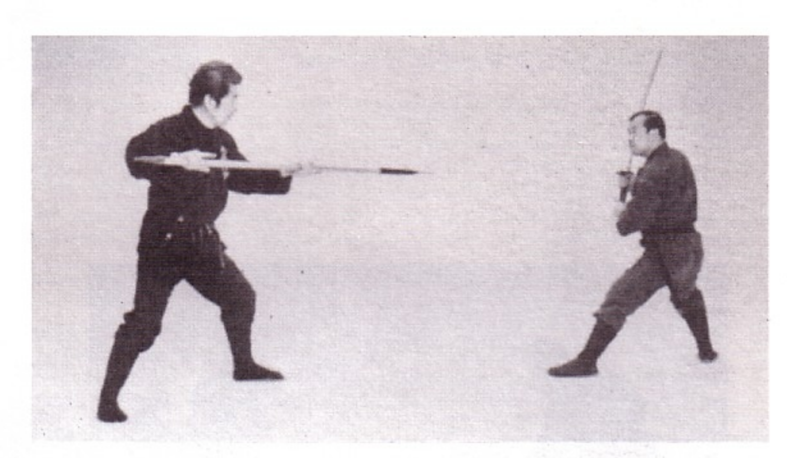
3. Salta lejos a la derecha.



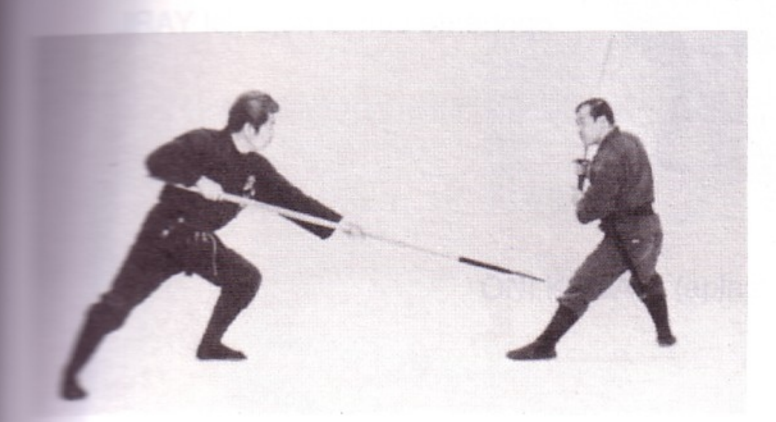




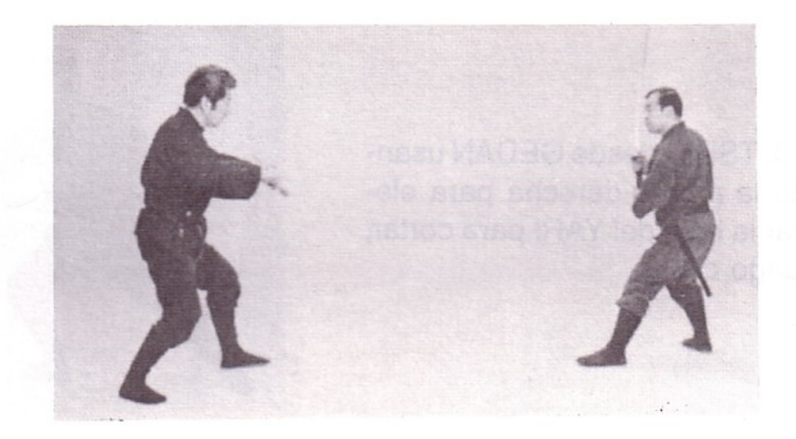
4. Gira rápidamente la punta del YARI hacia arriba (y por encima).



5. Moviendo el YARI de la mano derecha a la izquierda, coloca el YARI en el lado derecho del cuerpo.



6. En este momento el YARI entonces se clava en la pierna del oponente.



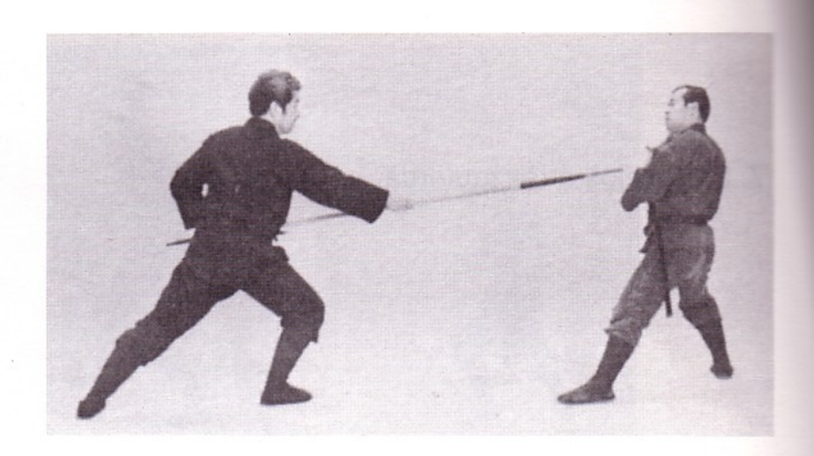
7. Salta lejos a la izquierda.



8. Rápidamente gira el YARI hacia arriba.



9. Barre la pierna izquierda del oponente con la hoja del YARI.



10. TSUKI desde GEDAN usando la pierna derecha para elevar la hoja del YARI para cortar, luego clava.





11. Aplasta el YOKO MEN derecho del oponente con el ISHIZUKI. ZANSHIN.

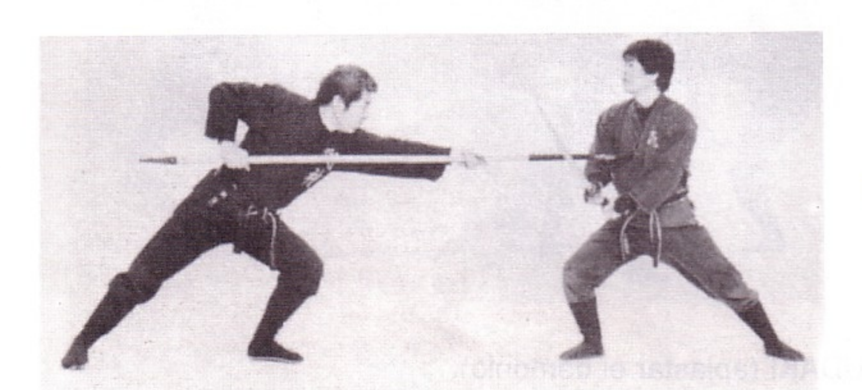


ONI KUDAKI (aplastar el demonio).

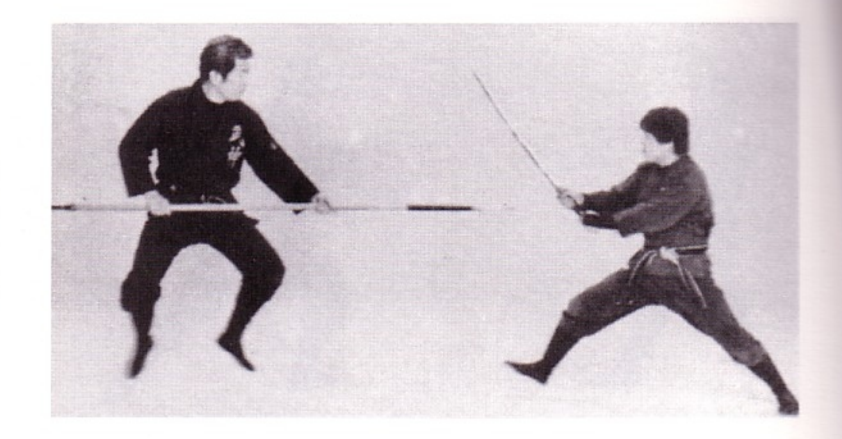
TOPPUKU



1. La postura se inclina a la derecha. SENHEN NO KAMAE (posición de mil cambios)

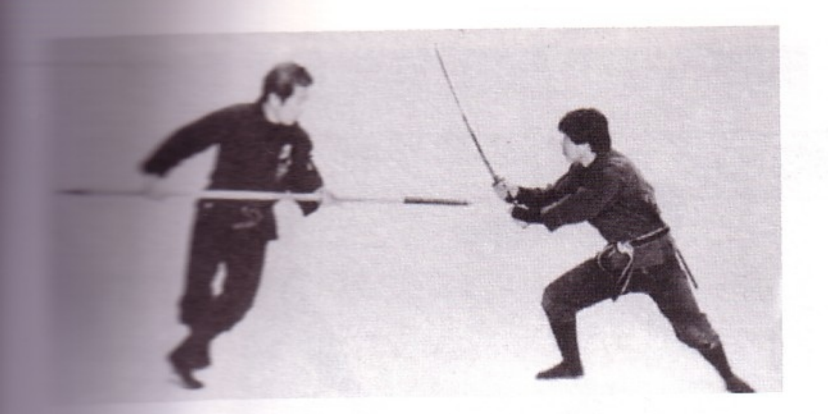


2. TSUKI al pecho del enemigo.



3. Mover atrás el cuero y el YARI simultáneamente. TAISO ICHIJO (armonizar el cuerpo y la lanza como uno) como las olas.

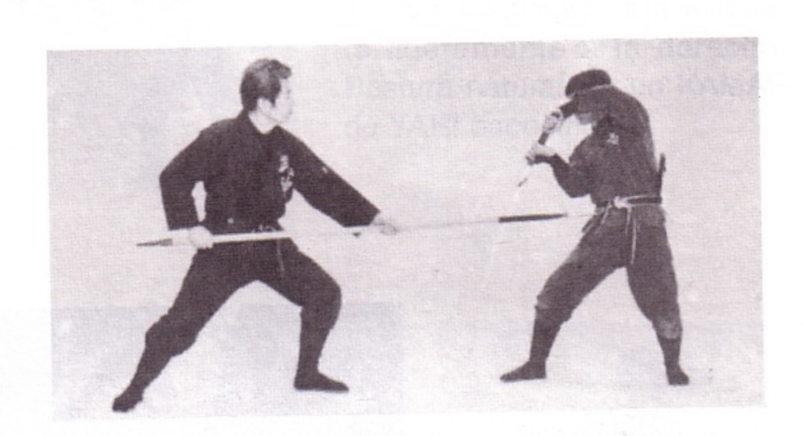


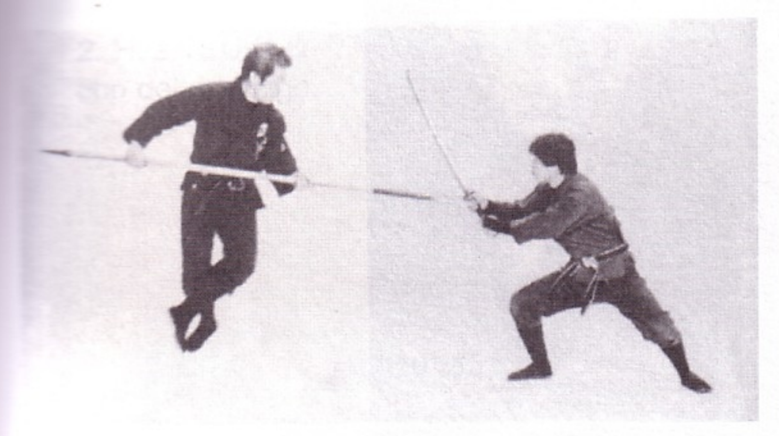


4. Haz TSUKI con el YARI al abdomen del oponente.

5. TAISO ICHIJO, postura de HIKISHIO (Ola de Reflujo de Nitta Yoshisada.

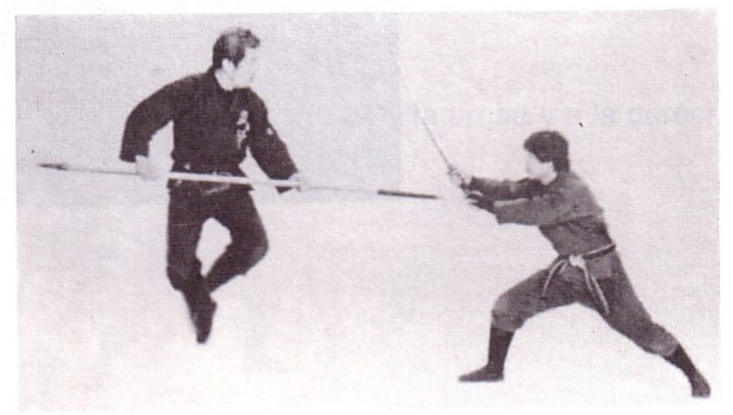
(Nota del Editor: Nitta Yoshisada (1301-1338) fue un importante guerrero de la familia Minamoto. Envido para sorprender y derrotar al Emperador Godaigo del Shogunato Kamakura, en cambio se unió a la causa del emperador. Es considerado un seguidor leal y un líder).



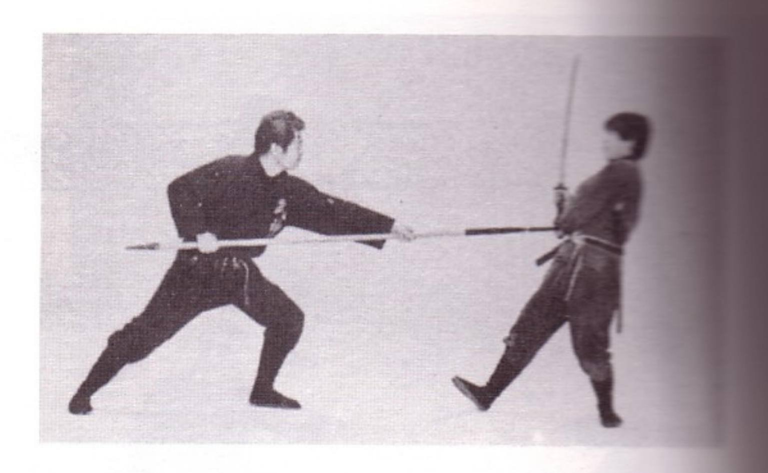


6. Igual que en el punto 2 y 3. La intención de esta técnica es repeler el ataque del oponente armonizando el YARI y el cuerpo para confundir al oponente utilizando el KYOJITSU (intercalar la verdad y la falsedad) para atacar o salir. Es un estilo para entrar y conquistar.

7. KOTE TSUKI (clavar los antebrazos del oponente).



8. TSUKI pasado de la mano al cuerpo. ZANSHIN.



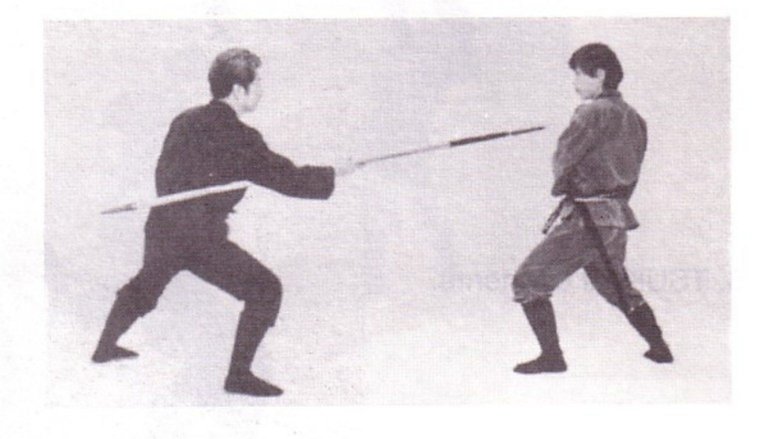




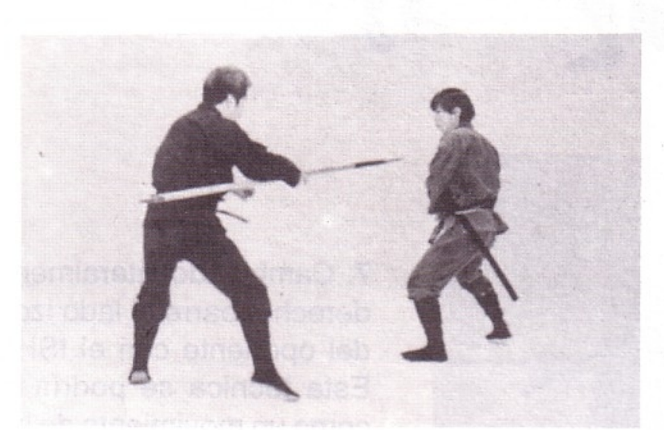
KAGE NO CHO



1. Esta postura es para inclinarte ligeramente a la derecha. Postura natural sin un KAMAE de YARI específico.



2. Haz TSUKI de YARI al pecho del enemigo.



3. Salta arriba y a la derecha.





4. Golpea con el ISHIZUKI de YARI al costado izquierdo del oponente.



5. Gira el YARI con GEDAN NO KATA.



6. TSUKI al oponente.



7. Cambiando lateralmente a la derecha, barre el lado izquierdo del oponente con el ISHIZUKI. Esta técnica se podría aplicar como un movimiento de baile, tu cuerpo fluyendo continuamente a la derecha.





Después de clavar, gira el ISHIZUKI al oponente empleando SOTAI ICHIJO. Usa ITEN (rotación) TSUKI WAZA para eliminar la posibilidad de ataque del oponente.

Toma ventaja girando a la derecha continuamente para seguir atacando con tu lado fuerte. En otras palabras, se fuerza al oponente a permanecer en una posición inferior para su ataque. ZANSHIN.



MITSUDAMA



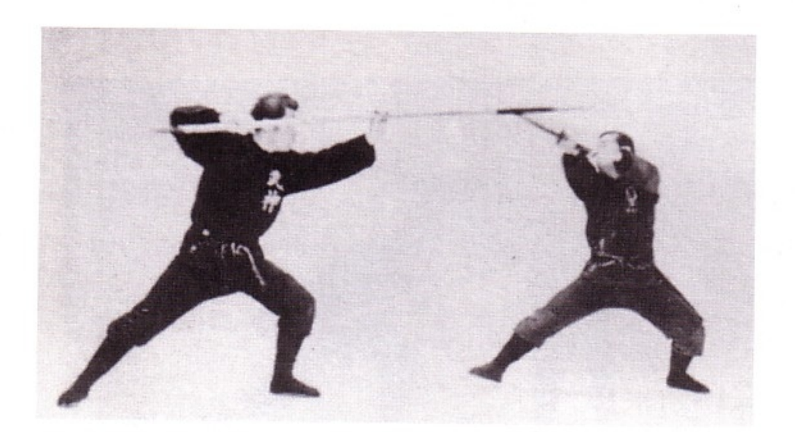
1. Esta postura se inclina a la derecha con JODAN NO KAMAE.





2. Apunta con la punta del YARI al pecho del oponente mientras la mano derecha está sobre la cabeza.



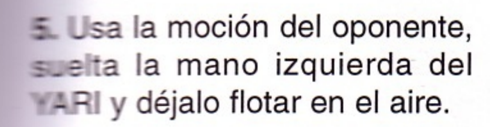


3. Controla la mano derecha para permitir al YARI casi flotar hacia abajo al oponente.

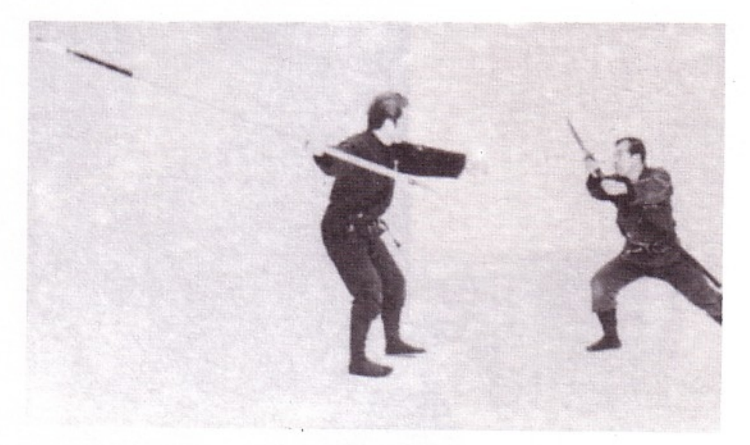




4. El oponente lanza mi YARI al aire.



5. Usa la moción del oponente, suelta la mano izquierda del YARI y déjalo flotar en el aire.



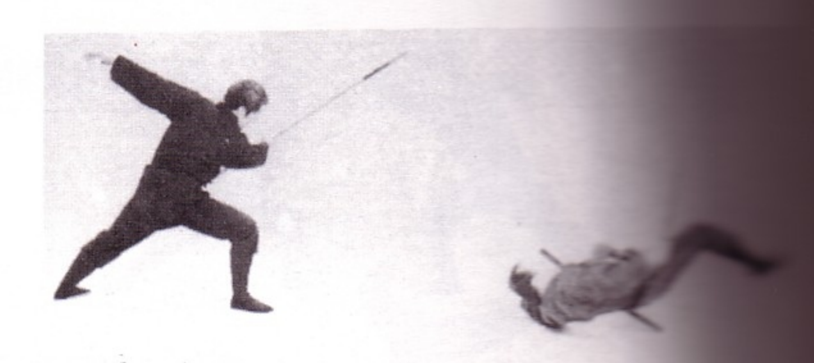


6. Barre el YARI en el cuerpo del enemigo con el movimiento del cuerpo.



7. Barre el pie izquierdo del oponente y envía el SOFU (Viento de la lanza).

8. La mano derecha y el brazo derecho siguen en el aire ahora, como si flotasen.





9. Mantén la posición del cuerpo como está y ataca de punta al cuerpo del enemigo, pisando la mano derecha del oponente con el pie derecho.



10. Aplasta la cabeza y el cuello del oponente con la pierna izquierda y presiona ZANSHIN.

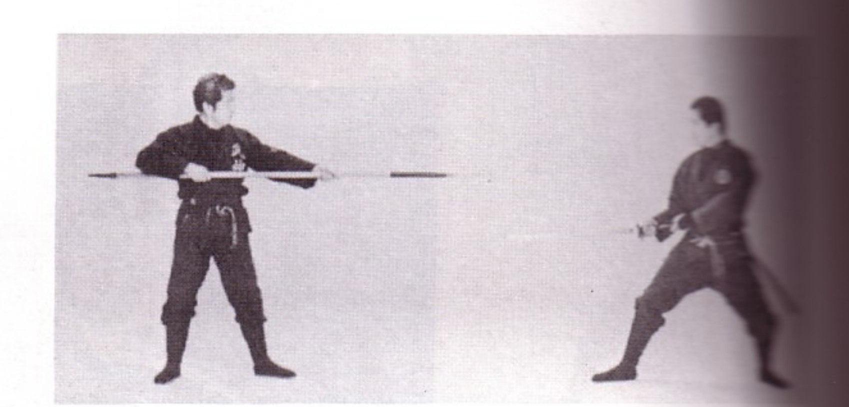


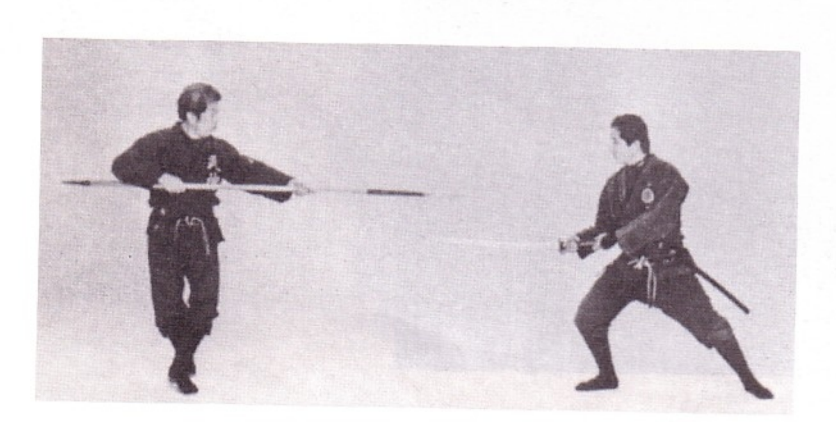


KUJI KIRI (gira en la forma del kanji nueve).

NANAMAI HA

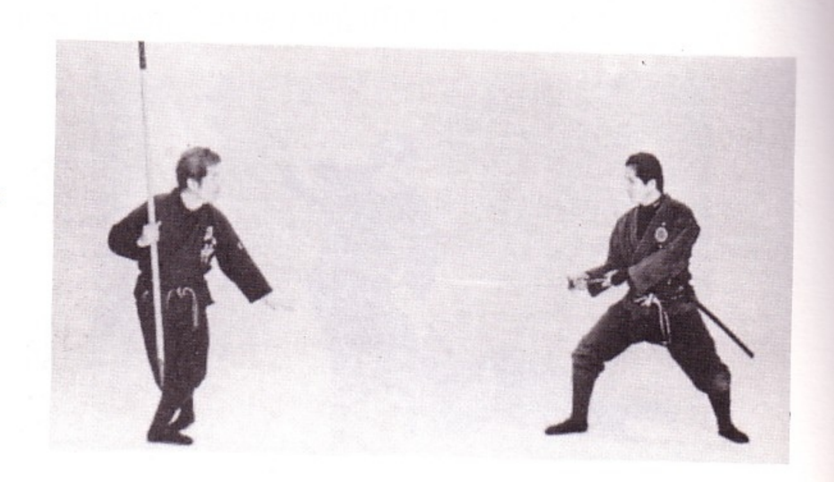
1. Esta postura se inclina a la derecha CHUDAN NO KAMAE.



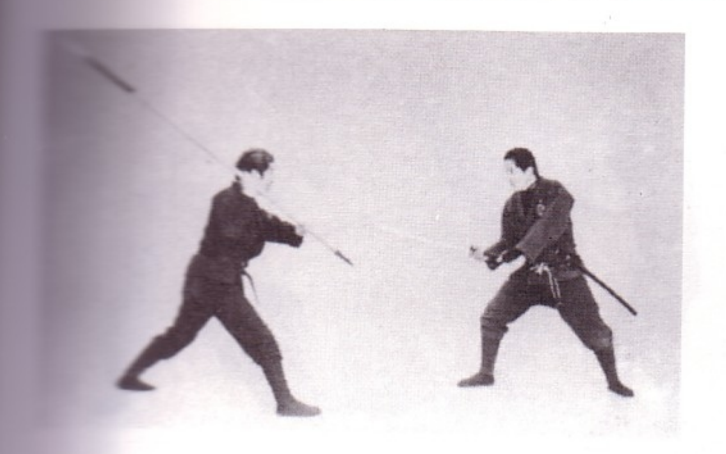


2. Amaga un movimiento intentando dar un paso atrás con cuerpo y mente.

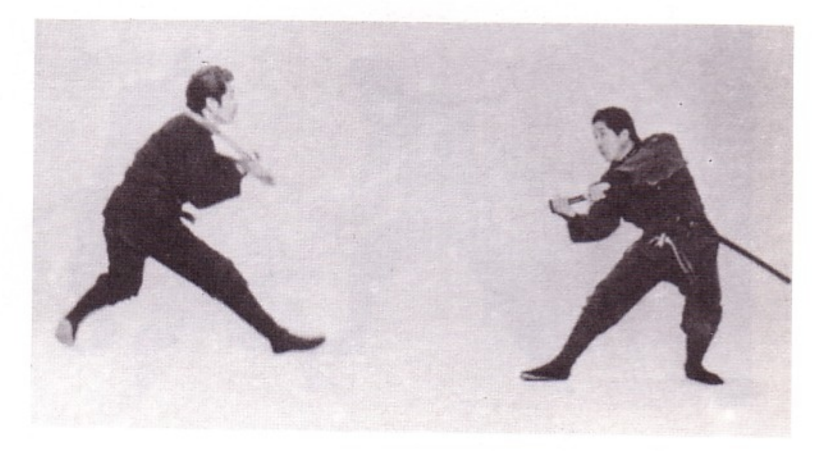
3. Suelta la mano izquierda desde cerca de la punta del YARI.



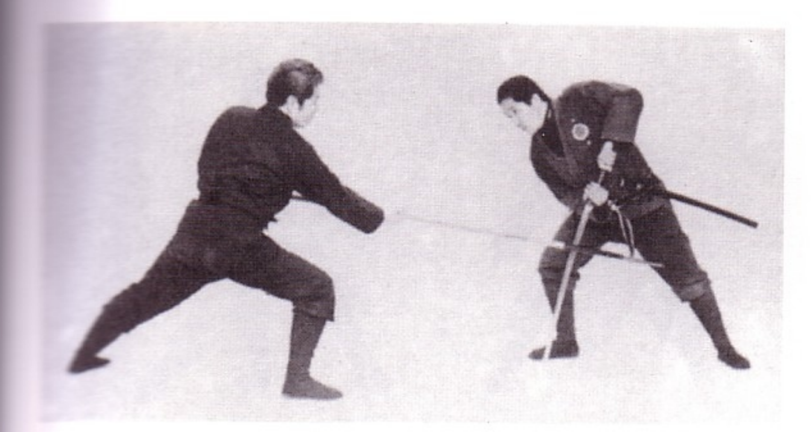




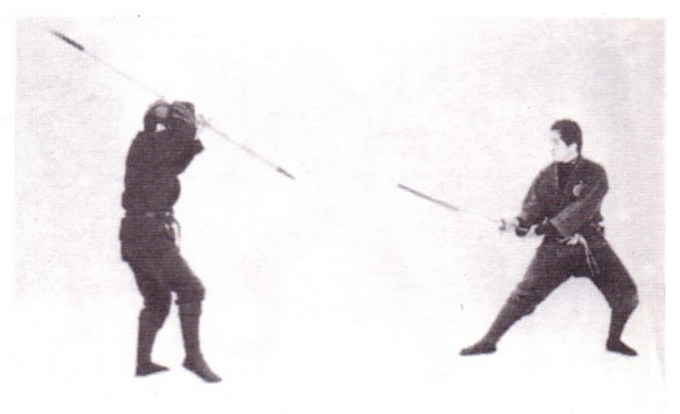
4. Cambia la posición del cuerpo, girando el YARI a la derecha.



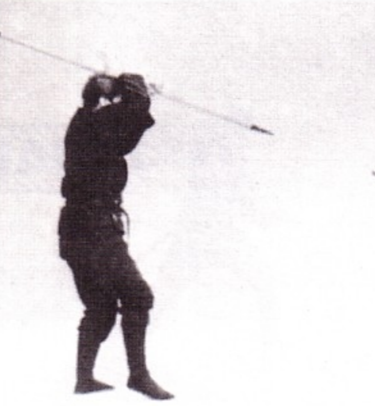
5. Mantén FU TAI (cuerpo flotante) KAMAE.



6. Barre la rodilla izquierda del oponente o corta con la hoja.



7. Desliza la pierna derecha.




8. Lleva atrás la punta del YARI por encima del lado derecho de la cabeza.



9. Barre la rodilla derecha del oponente.



10. Desde el barrido continúa elevando la pierna del oponente hacia arriba.
Esta técnica va de derecha a izquierda justo como una hoja bailando en el viento.

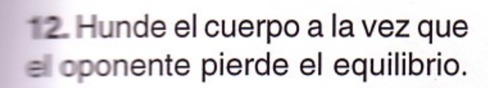


AKA SHICHIMAI GAESHI, también llamado IHO HASHIRASHI (forma diversa de dispersar hojas). ZANSHIN



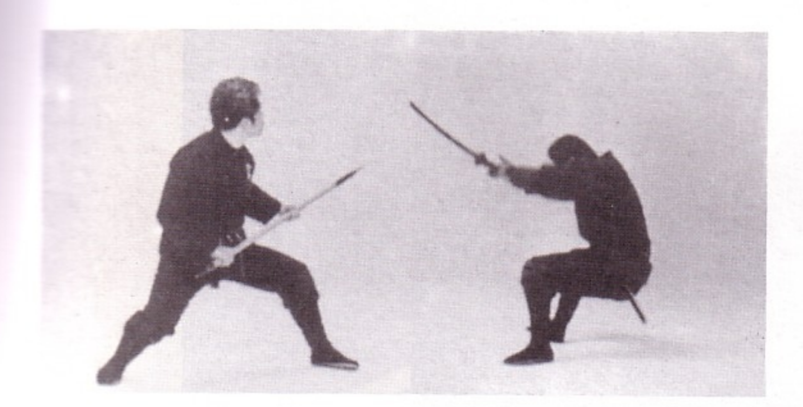


11. Eleva la pierna del oponente y para la hoja.



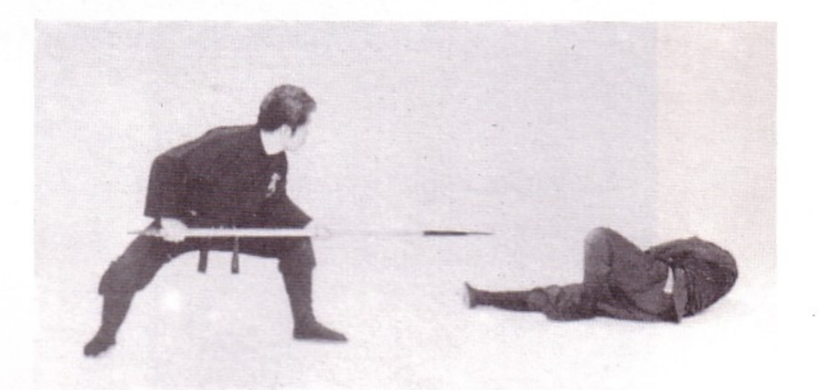
12. Hunde el cuerpo a la vez que el oponente pierde el equilibrio.





13. Sigue girando el YARI y corta el pie del oponente.

14. El oponente cae debido a esta técnica de HACHIRASHI.



15. TOMETO TSUKI ("parar el resurgimiento del oponente").





HANEMAKI
("Movimiento de la punta de la lanza elevándose y envolviendo").



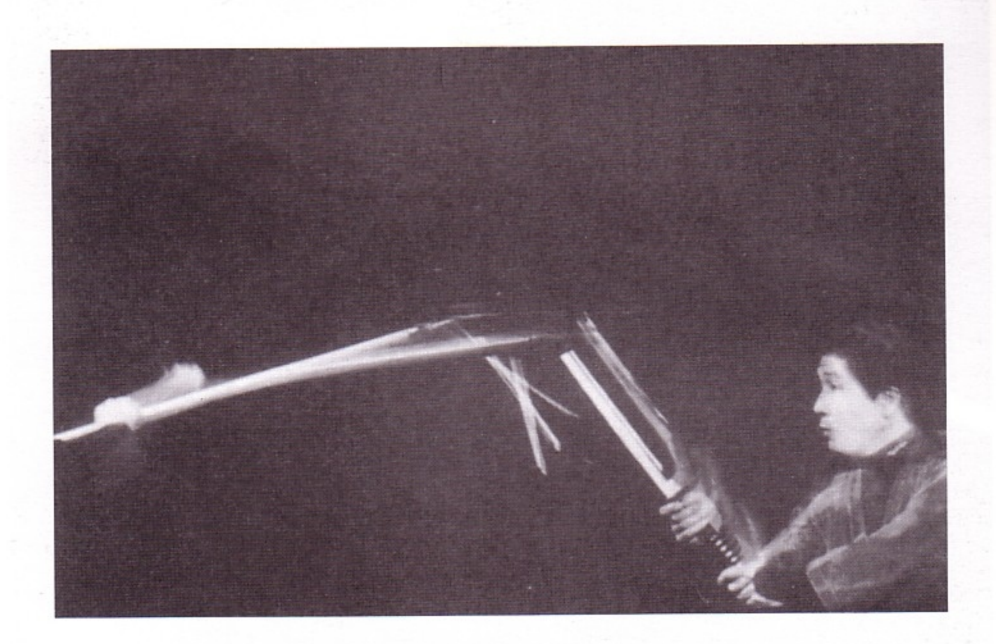
Menkyo Kaiden Hencho Gata

La Forma de los Cambios Autorizados de la Mariposa

免許皆伝
変蝶型

MENKYO KAIDEN HENCHO GATA:
La Forma de los Cambios Autorizados de la Mariposa

Este método, llamado HENCHO GATA, es para revolotear y jugar en el aire como una mariposa, cambiando la posición del cuerpo fácilmente de izquierda a derecha; no sólo para atacar de punta al oponente sino para conseguir armonía entre el cuerpo y la técnica. Este es el método sólo para aquéllos que puedan controlar la lanza en el espacio con habilidad como si fuesen parte de la propia lanza y su mente, esté en el estado de BUFU IKKAN. Sólo tales personas pueden lograr este HENCHO GATA y captar el aroma de este KAIDEN (juego de palabras=sucesión placentera). Por lo tanto, por favor recuerda que sólo aquellos que pueden usar la lanza ampliamente pueden emprender este entrenamiento de HENCHO GATA y dedicarse a su práctica.





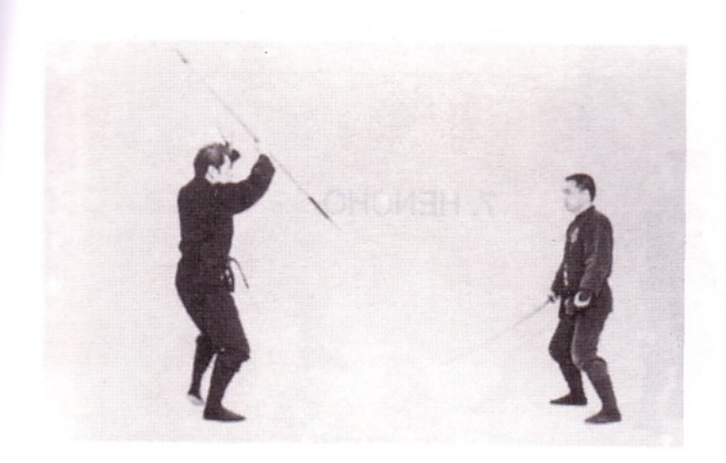
YOKO TAOSHI



1. Comienza con JODAN NO KAMAE con el YARI.



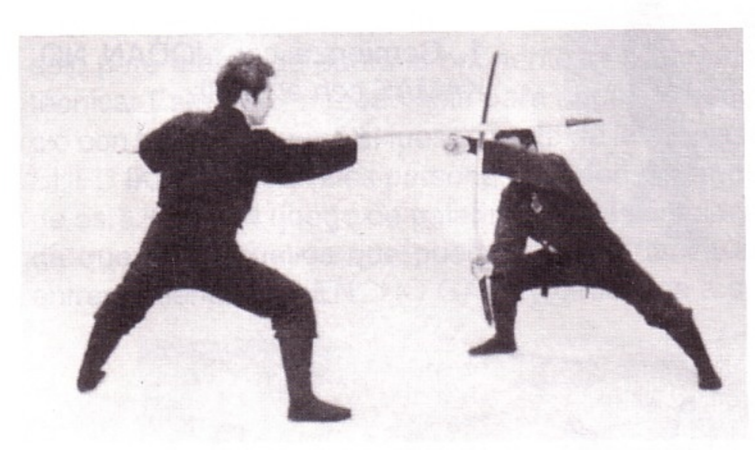
2. Muestra el TSUKI.



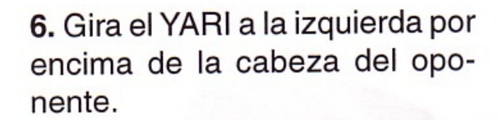
3. Girando el YARI por encima de la cabeza a la derecha, mantén al oponente a distancia.



4. HENCHO (movimiento cambiante de la mariposa en el aire).

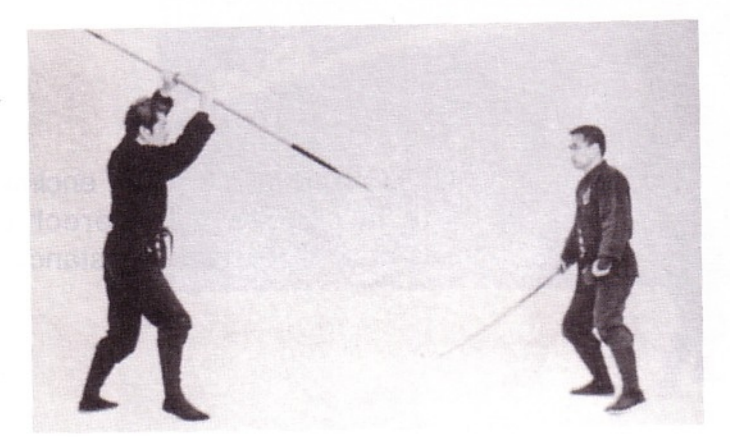


5. Golpea el costado izquierdo de la cara con el ISHIZUKI.



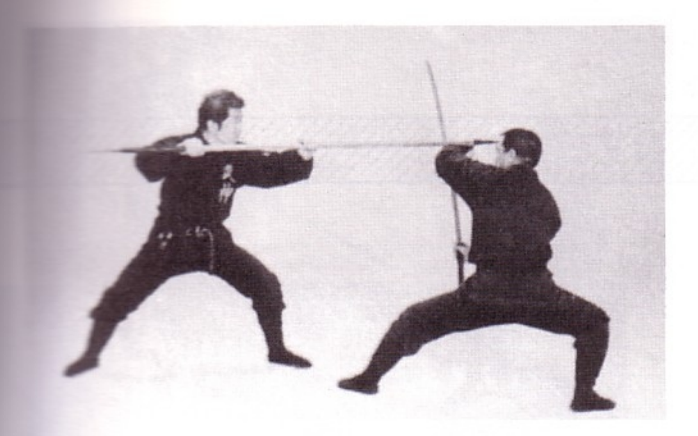
6. Gira el YARI a la izquierda por encima de la cabeza del oponente.





7. HENCHO.



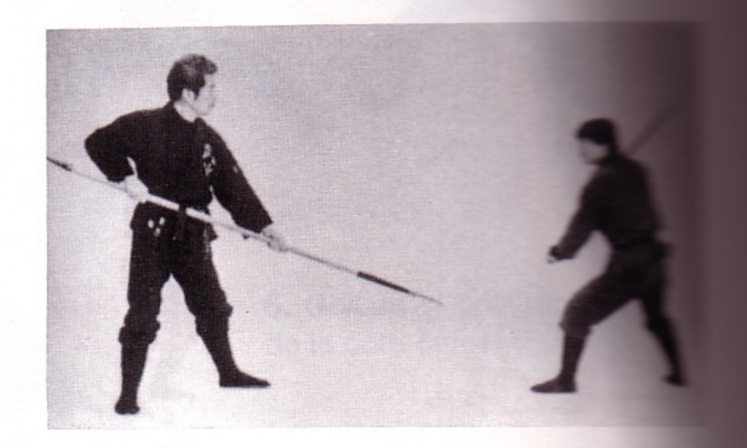


8. Mientras cambias la posición del YARI, golpea el lado derecho de la cara del oponente con el ISHIZUKI.



MUSHIN (acercarse al oponente físicamente) y romper el cuello del oponente.

RYUTO



1. Coloca el YARI en GEDAN NO KAMAE.

2. Desde el lado derecho avanza hacia el oponente.

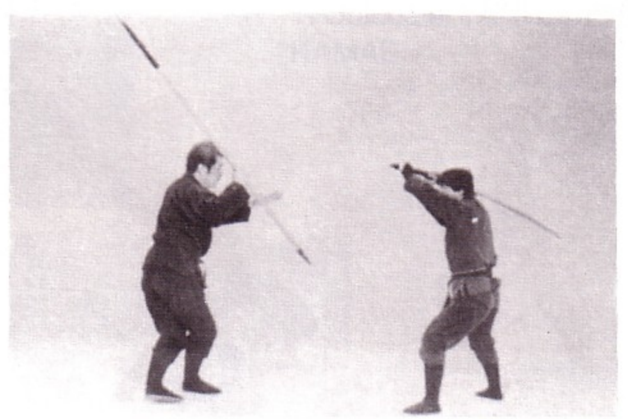


3. Arrodíllate con la pierna derecha y TSUKI de YARI al pecho del enemigo.





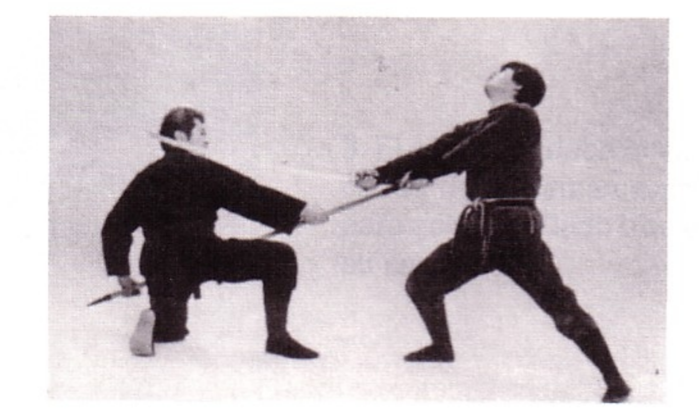
4. Haz HENCHO con el cuerpo a la izquierda.



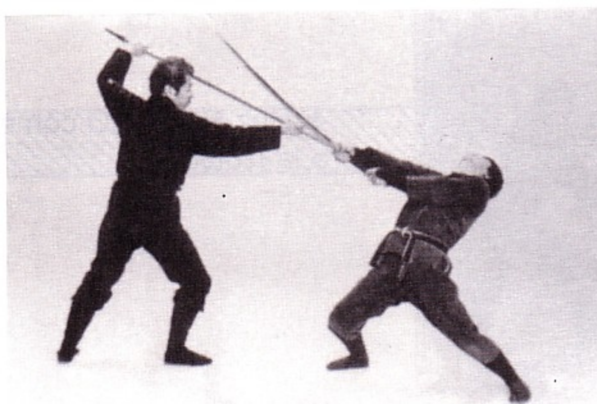
5. Gira el YARI a la derecha. El oponente intenta atacar con su KATANA.



6. Percibiendo los cambios en la mente del enemigo intuitivamente, barre la rodilla izquierda del oponente.

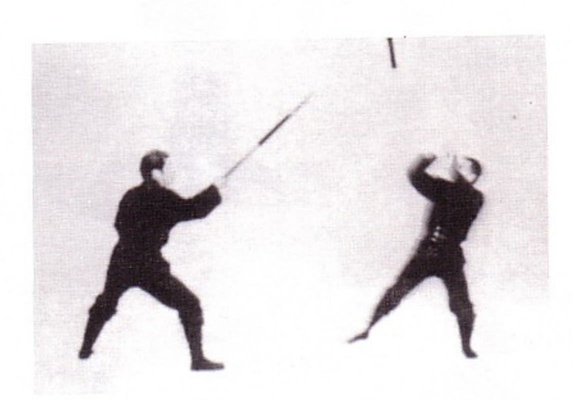


7. Desde una posición de rodillas, atraviesa el pecho del oponente con el YARI.



Esta técnica de permite defenderte del ataque de KATANA del oponente arrodillándote, y elevando hacia arriba por debajo de la "cabeza del dragón". Este tipo de TSUKI (ataque de punta) es difícil para el oponente desviar con la KATANA.

KUDEN.



ITO MAKI AGE (Lanzar hacia arriba la espada del oponente)

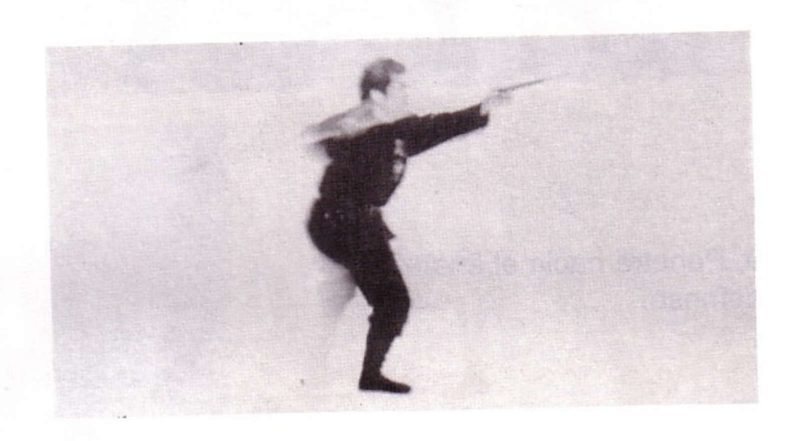


TOMOE



1. Coloca el YARI en JODAN NO KAMAE.

2. Gira el YARI por encima de la cabeza como TOMOE (coma o 3 círculos unidos). Gira a la derecha o la izquierda. HENCHO.



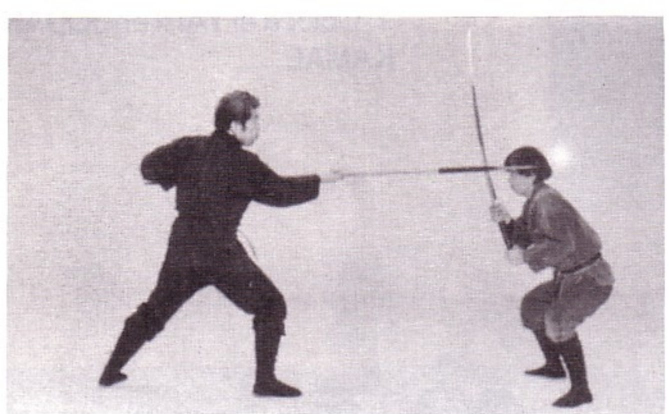


3. El oponente debe retirarse por causa de la cercanía del YARI para golpear el lado izquierdo de su cara.

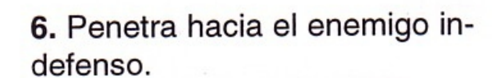




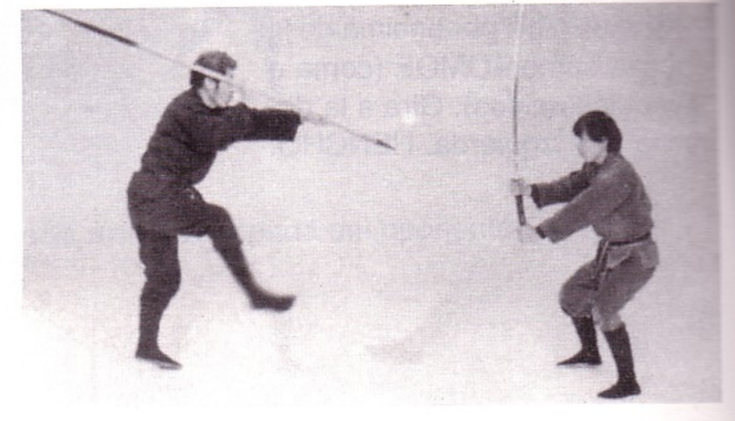
4. KASUMI UCHI derecho (golpe a la sien o golpe al templo).

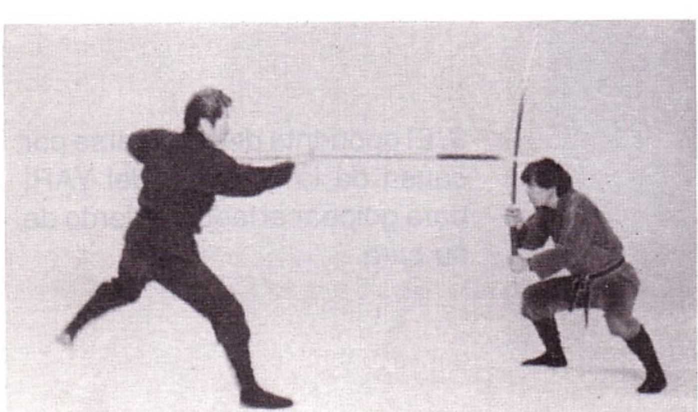


5. HENCHO.



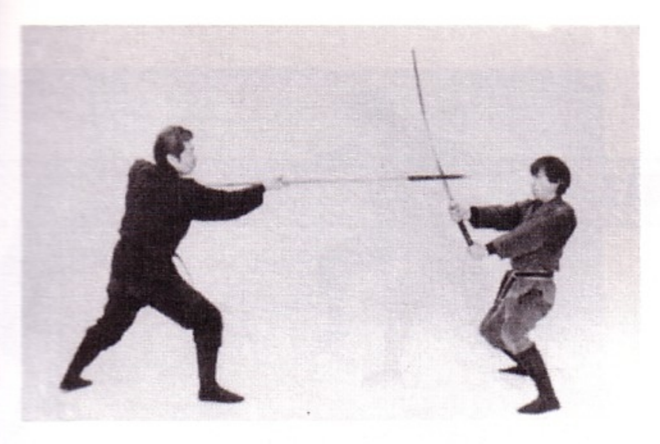
6. Penetra hacia el enemigo indefenso.



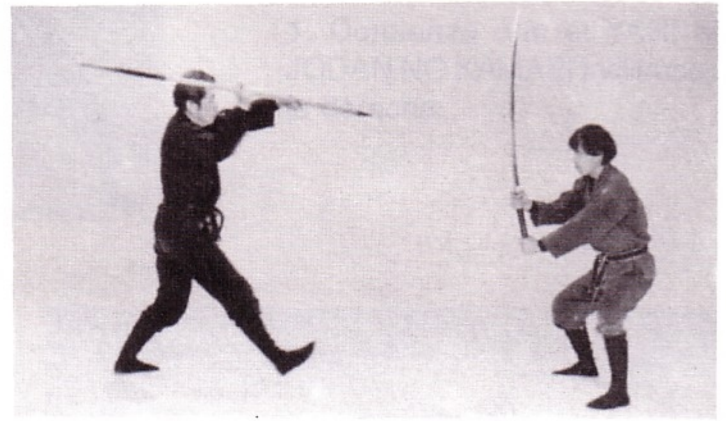


7. Controla la KATANA del oponente con el YARI en la forma de HENCHO.

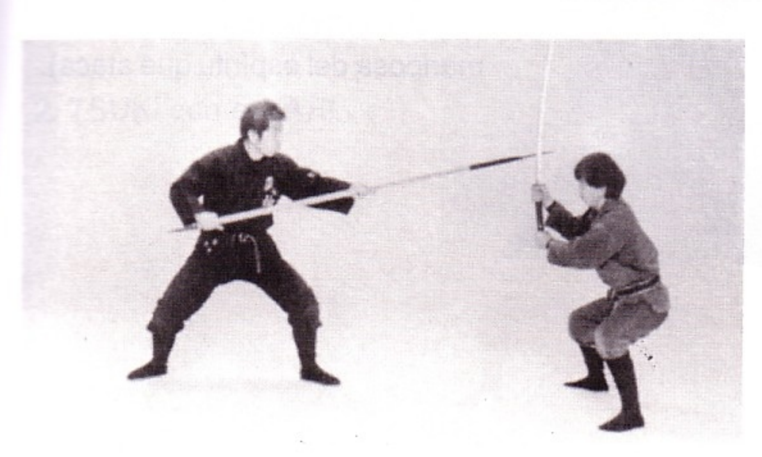




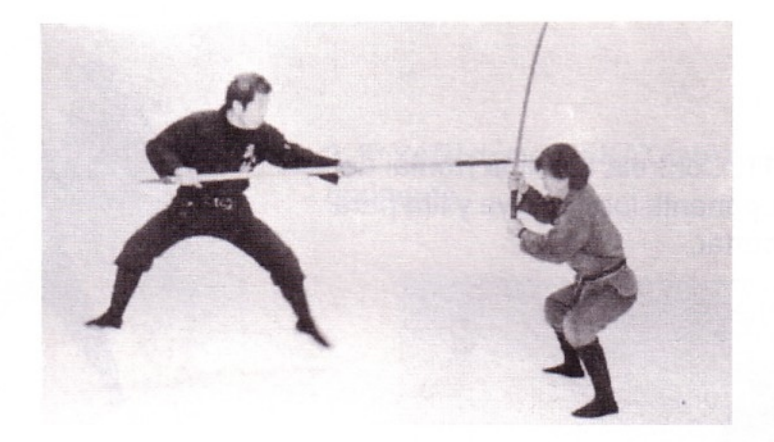
8. Segundo HENCHO.



*6. Defiende tres veces contra el ataque del YARI.



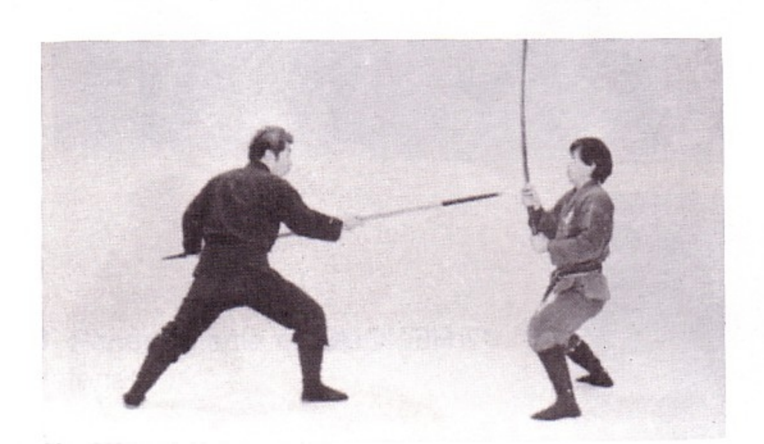
*7 HENCHO.



*8 CHOHI TSUKI (ataque de punta de lanza como una mariposa voladora).

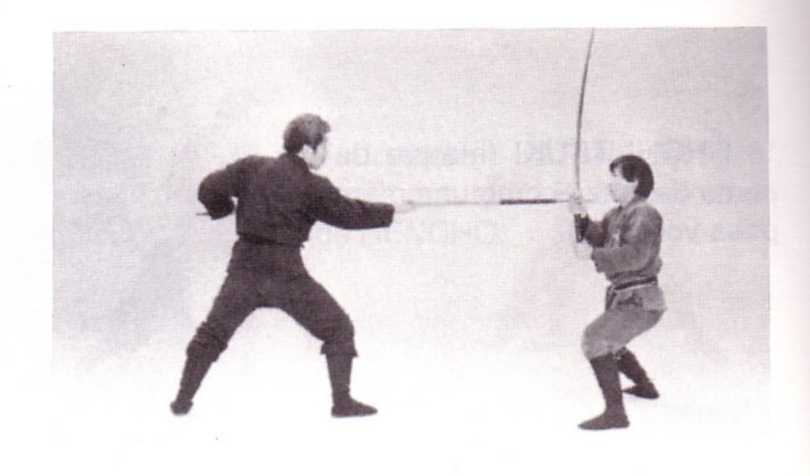


9. Una técnica corta para controlar su TSUBA (guarda de la espada).



10. Cortando el antebrazo con HENCHO TOKKI (cambios de la mariposa del espíritu que ataca).

11. Controla la caída frontal del oponente luego clava y tira para cortar.

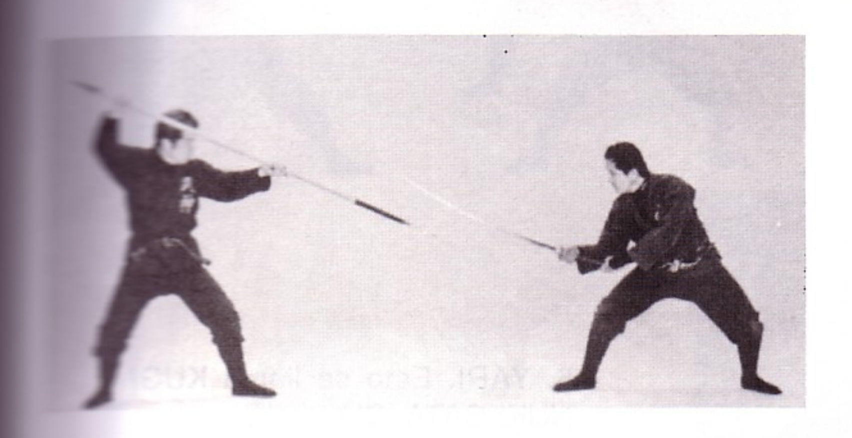






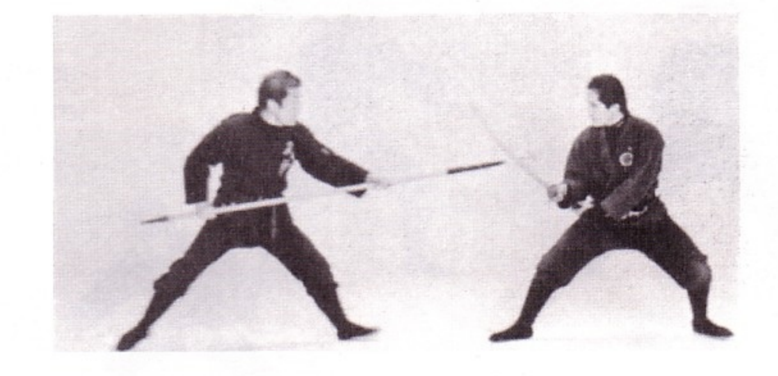


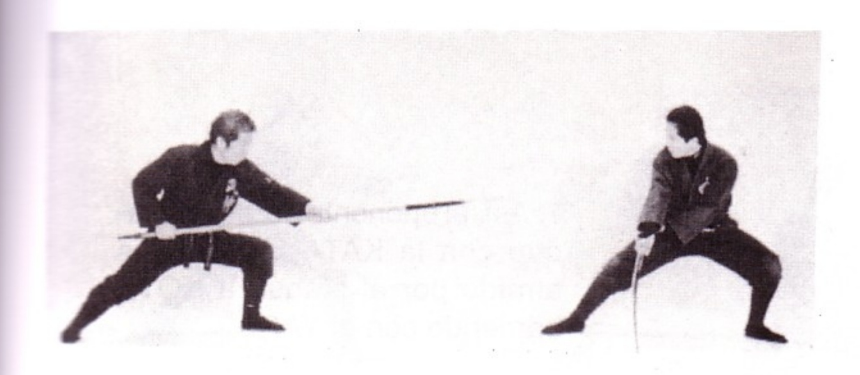
NUGI NUKI



1. Comienza con el YARI en JODAN NO KAMAE, inclinado a la derecha.

2. TSUKI con el YARI.

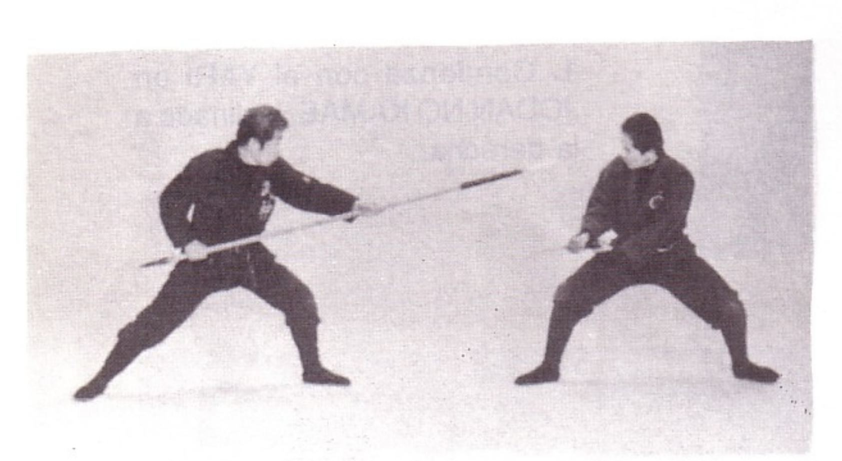




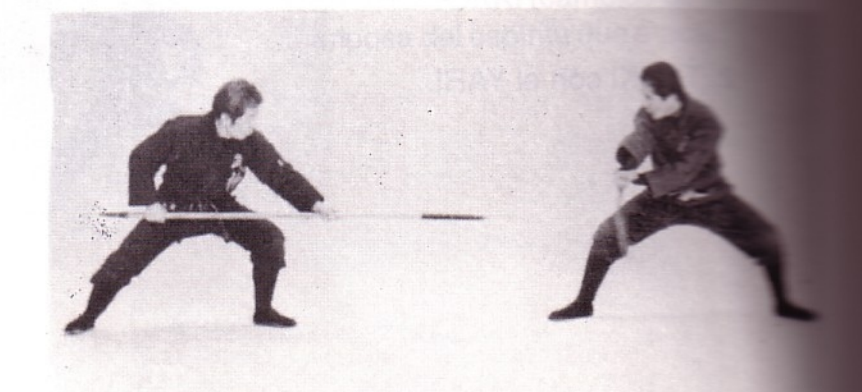
3. El YARI desvía la KATANA del oponente.

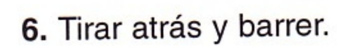


4. Contraataca con el YARI.

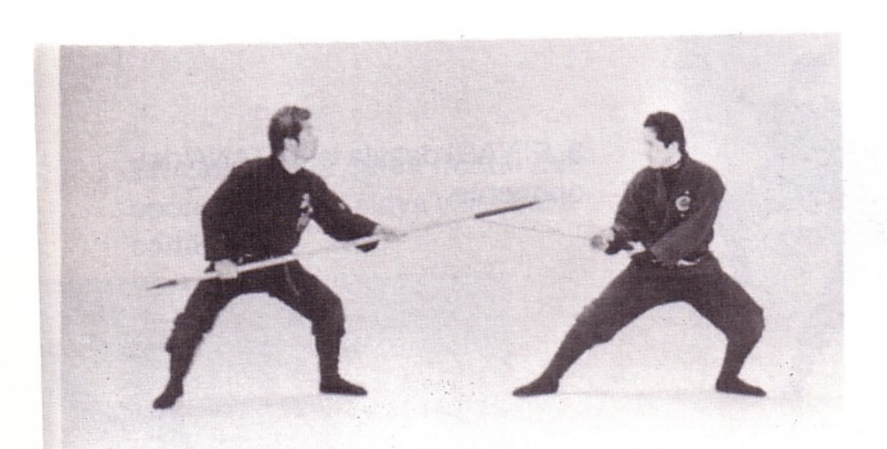


5. YARI. Esto se llama KUGI NUKI GATA. Clavar y barrer.



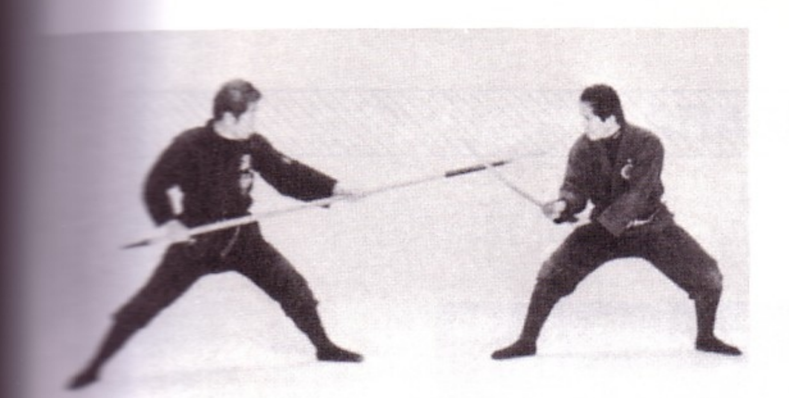


6. Tirar atrás y barrer.



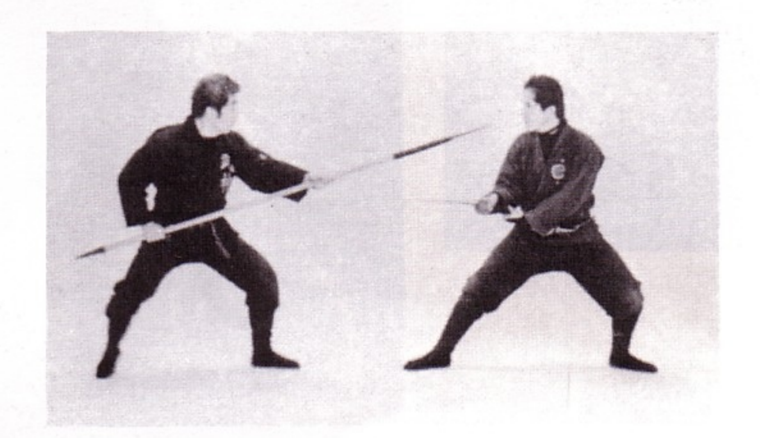
7. Así, el oponente desvía el ataque con la KATANA, pero es atraído por el ataque a KOTE barriendo con el YARI.

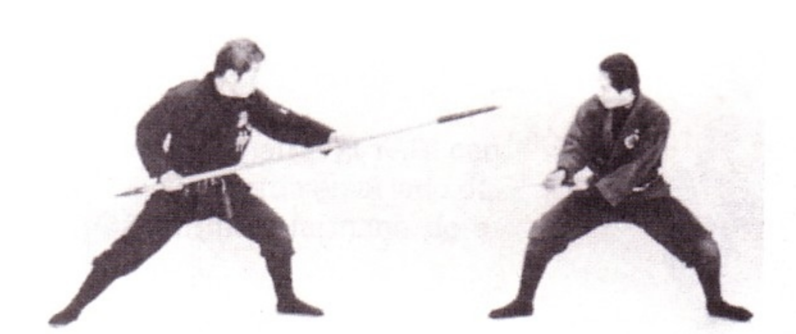




8. Puedes atacar de nuevo con el YARI cuando veas el SUKI (hueco o debilidad) indefenso del oponente.

9. Cuando la KATANA retrocede usa el YARI en SUTEMI (resignación).





10. Aunque no se salte para el ataque, se lama "lanza de la oscuridad y la luz" basado en el rayo de KI de Dios.

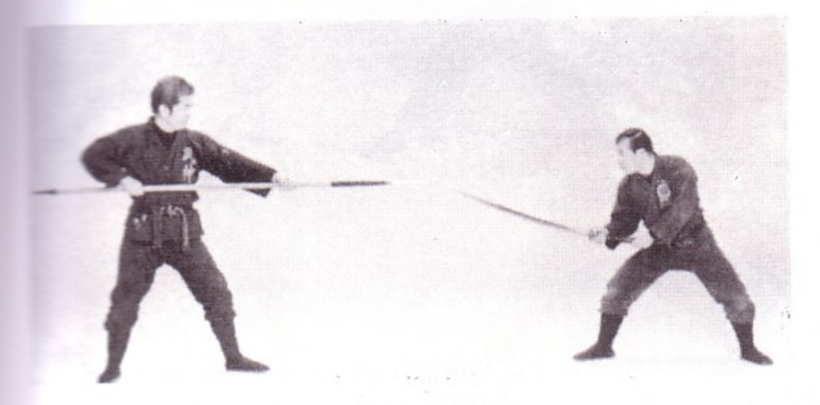


KUGI NUKI KI





ARASHI



1. Coloca el YARI en CHUDAN NO KAMAE.





2. Gira la punta del YARI a la derecha.



3. Mueve el cuerpo a la izquierda y suelta la mano izquierda.

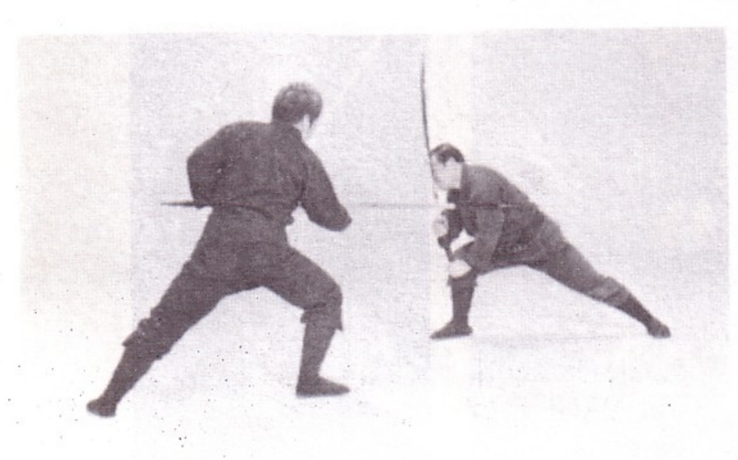
4. Vuelve a agarrar el YARI con la mano izquierda en el lado del ISHIZUKI, bajo la mano derecha, y gira.





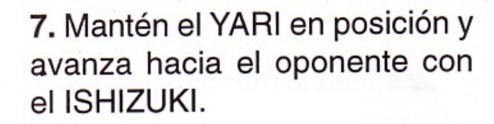


5. Golpea el costado izquierdo del cuerpo del oponente con la punta del YARI (usando el giro lateral). A veces el YARI cortará el cuerpo. HENCHO.



6. Similar a la fuerza de una tormenta, destruye el lado izquierdo del "muro de protección" del oponente.





7. Mantén el YARI en posición y avanza hacia el oponente con el ISHIZUKI.



8. Gira arriba desde GEDAN.





9. Eleva el cuerpo del oponente con TAWARATOTI (proyección de la "gran vaina de arroz") y controla su lado izquierdo usando el lado izquierdo de tu cuerpo.

10. Proyectando al oponente, no con el YARI sino con el movimiento del cuerpo.





11. Golpea y destruye con el ISHIZUKI.

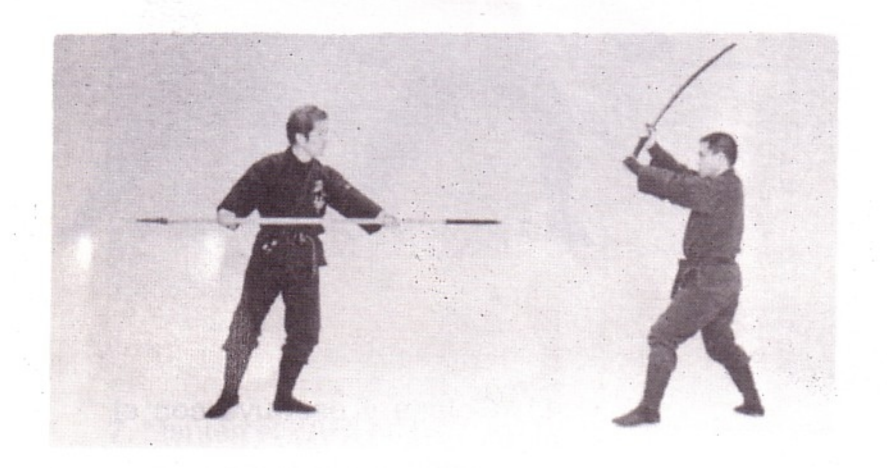
12. Aleja tu pierna izquierda y clava hacia abajo.



SHINMYO

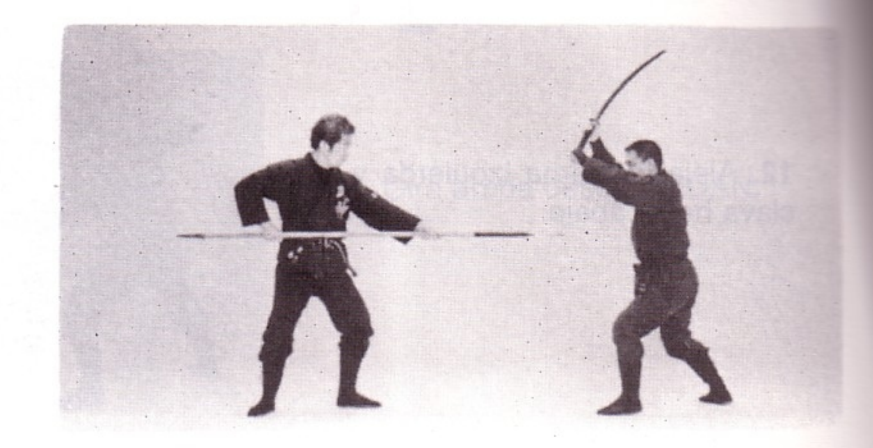


1. Coloca el YARI en CHUDAN inclinado a la derecha. El oponente está en DAI JODAN con KATANA.

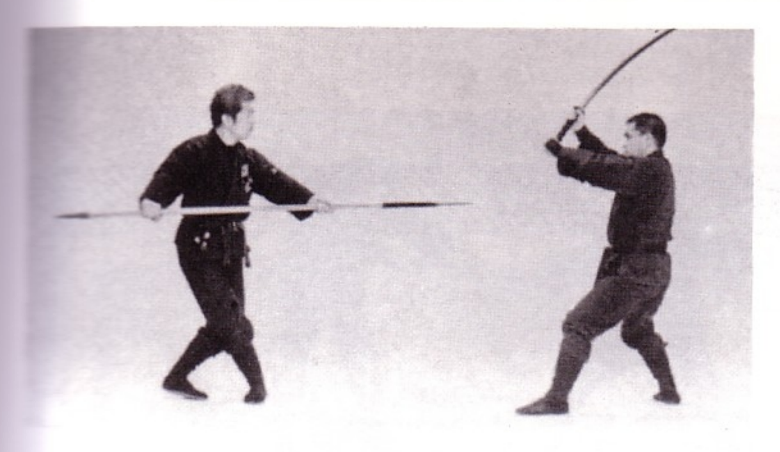


2. Avanza paso a paso hacia el oponente. Si el oponente empieza a atacar, perderá.

3. El oponente se desespera a causa de este acercamiento y comienza su ataque.

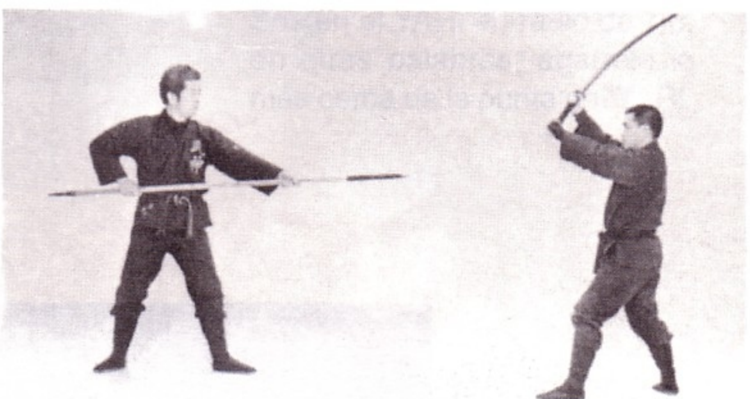


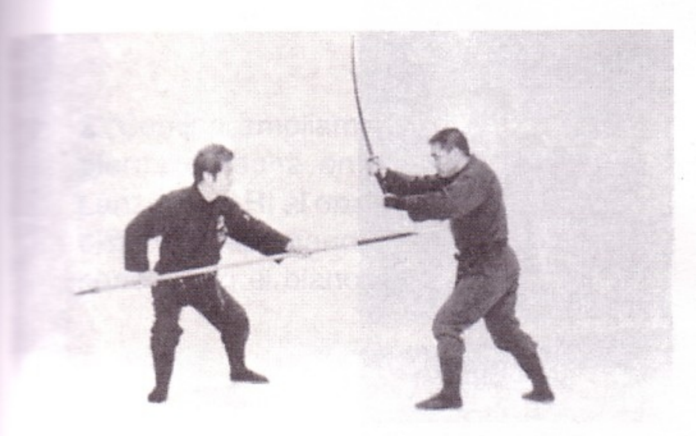




4. Su ataque es de SUTEMI pero el que lleva el YARI también hace TSUKI con SUTEMI. Es HENCHO de SUTEMI SHINMYO.

5. SHINEN a SHIDOME (para el pie del oponente) MUSOHINMEI





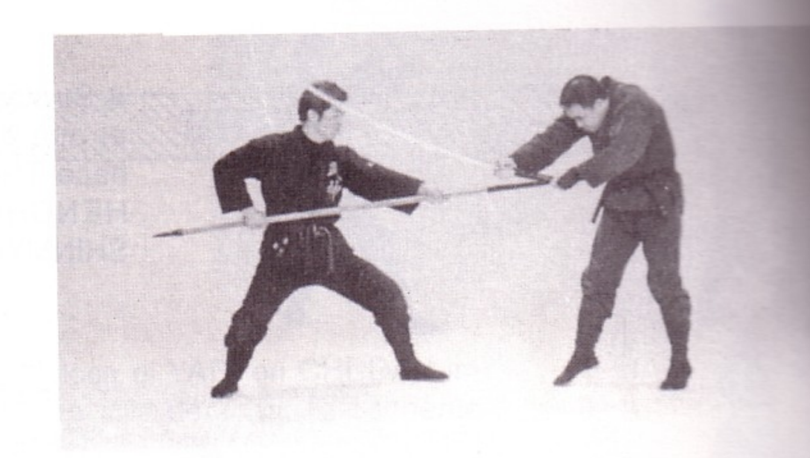
6. TSUKI NUKI (clavar y sacar).

TSUKI AGE (clavar y elevar).





Clava y presiona.





UCHI KOMI (atravesar).



TAKI OTOSHI



1. Esta postura es inclinada a la derecha.
Sostén el YARI en radio de 7:3, en otras palabras, agárralo lo más cerca de la punta del YARI.



2. Camina ampliamente con la pierna derecha en HENCHO. Lanza el YARI al oponente en la distancia, apuntando al cielo y penetrando el blanco.







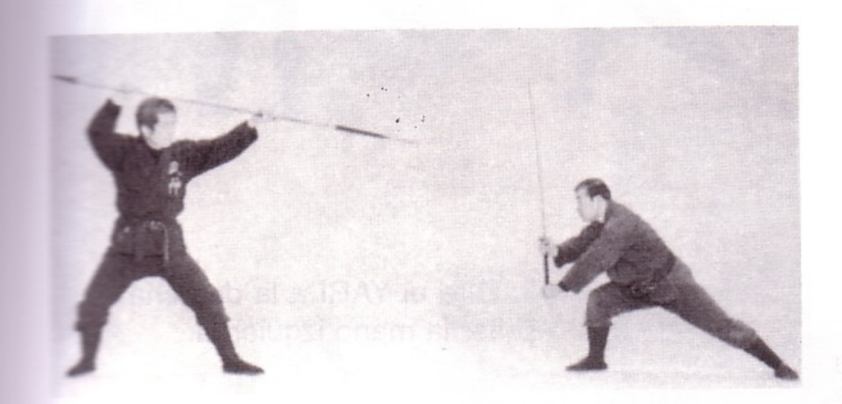
3. Asegúrate de avanzar con la pierna derecha en este punto. Se le llama TAKI OTOSHI (dejar caer la cascada) porque se lanza el YARI de arriba a abajo a un blanco más bajo.



HICHO (pájaro volador).



YOKO NAGE

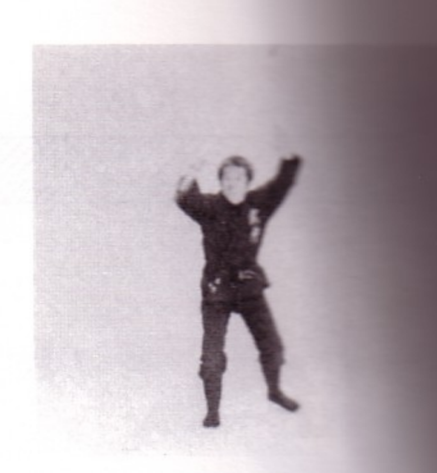


Respecto a esta proyección lateral, es más apropiado describirla como utilizar el YARI para derribar al oponente más que clavar con el YARI.

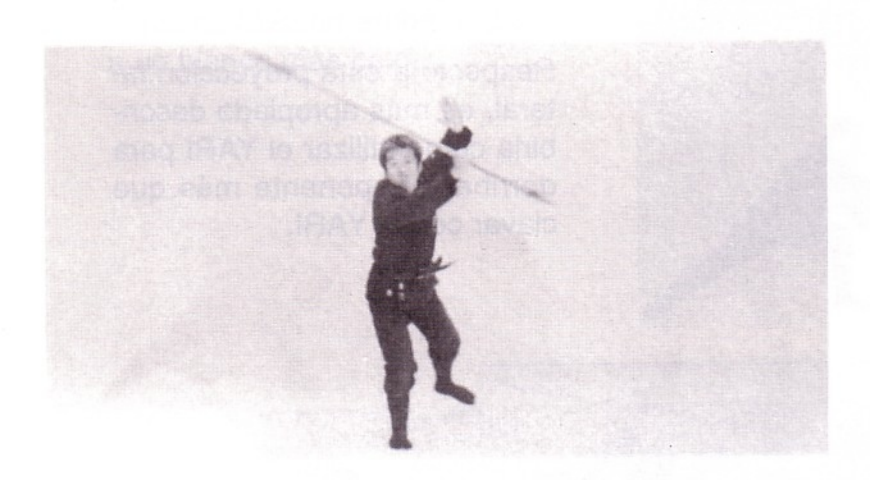




1. Agarra cerca del ISHIZUKI con la mano derecha y cerca de la parte central con la mano izquierda, y eleva el YARI por encima de la cabeza.



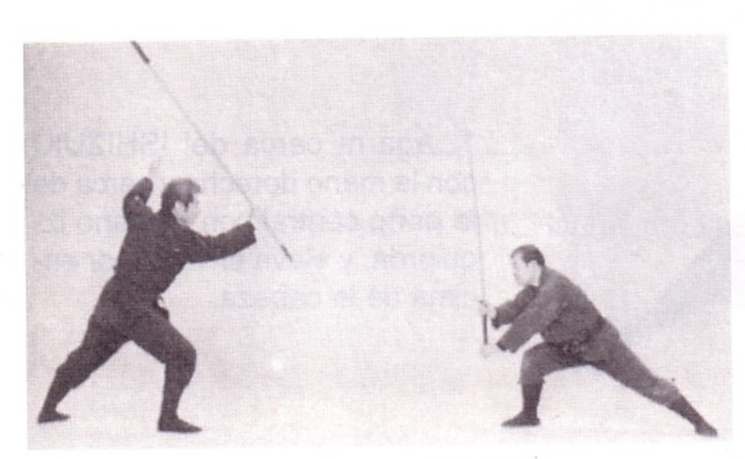
2. Las piernas empiezan a "respirar" cuando empieza a girar el YARI. Aprecia el timing con las manos y las piernas.



3. Gira el YARI a la derecha al soltar la mano izquierda.

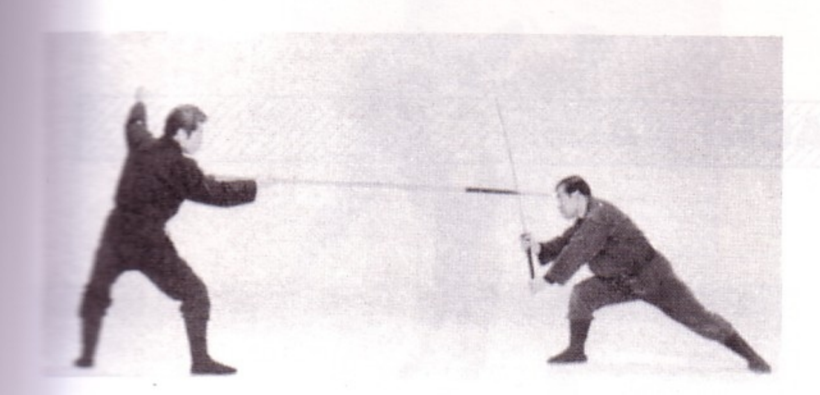


4. Después de 3 y 4, HENCHO.



5. Gira y lanza el YARI al oponente. Primero, el YARI golpeará el lateral del oponente, pero después de entrenar, el YARI se clavará en el oponente.





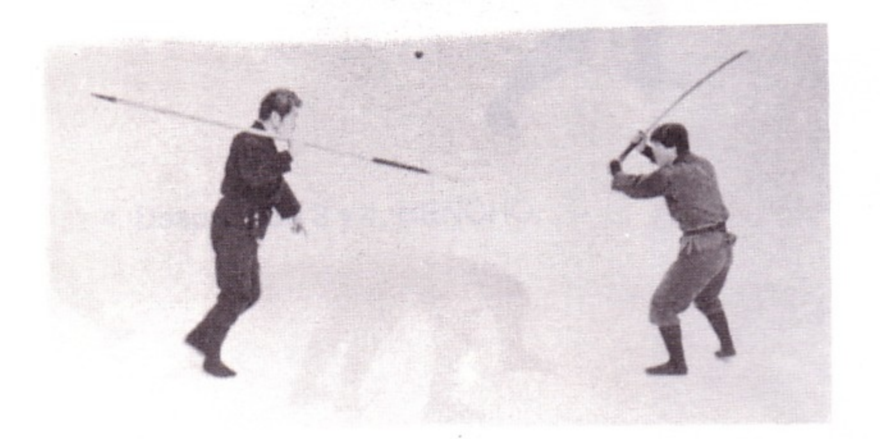
6. Incluso después de que el oponente esquive el YARI, continúa su movimiento y se clava en el oponente.



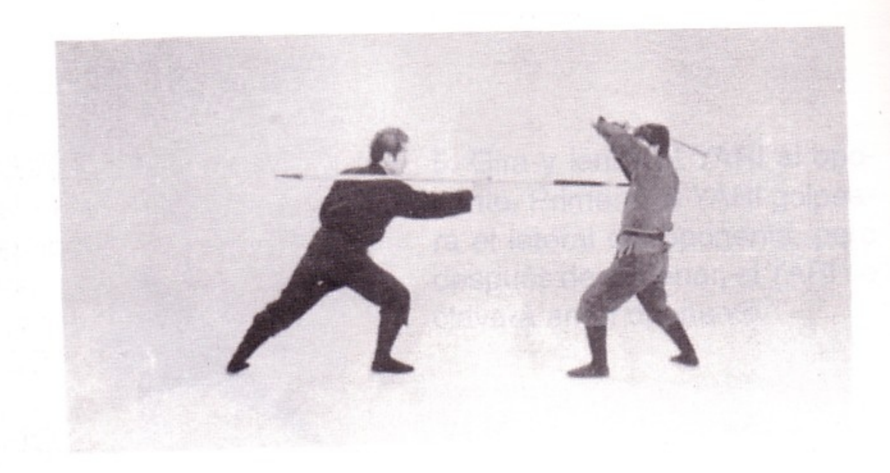
TACHI NAGE

Este es un método de lanzamiento contra enemigos cercanos.





1. Agarra el YARI 5 sun (7,5 pulgadas) por debajo del SEDAN MAKI (refuerzo de la hoja de la lanza) con la mano derecha y ponte en KAMAE.







2. HENCHO.



3. Avanza con el pie derecho hacia el oponente al mismo tiempo que retrocedes el pie izquierdo. Lanza y clava al oponente con la postura del HENCHO y acaba con TACHIDORI (agarre de pie).



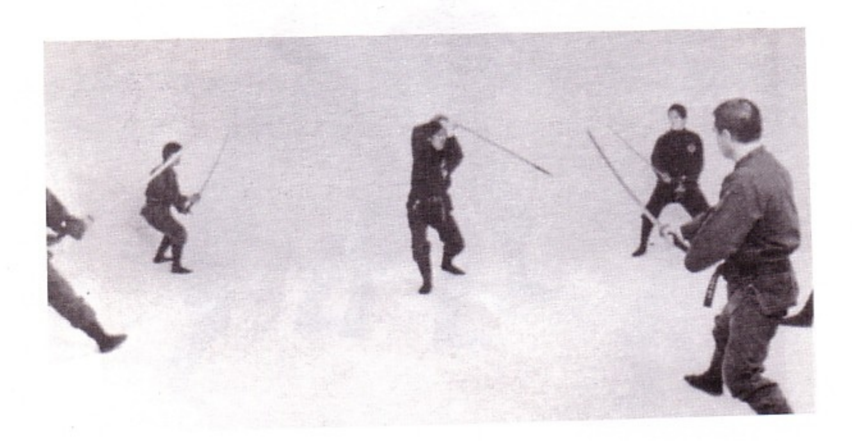
4. AMADO OTOSHI ("dejar caer la puerta de madera para proteger la casa de la lluvia"). "O hay un estilo de arrodillarse llamado SHIHO TENCHI NAGE".

KUDEN

NICHI GETSU

Esta es un técnica para saltar entre enemigos con el YARI en mano.





1. Agarra el YARI 5 sun (7,5 pulgadas) por encima del ISHIZUKI, utilizando un buen timing aplica YOKO NAGE (ver los WAZA anteriores), y gíralo a la derecha por encima de tu cabeza.

2. MAWASHI (giro) derecho una vez.







3. Una vez a la parte baja del cuerpo del oponente.

4. Aplica esta técnica para derribar a los enemigos.







TAWARA GAESHI.

Keiko Gata

Formas de Práctica



Este es un movimiento como un dragón nadando en la niebla.
Practica la lanza con la imagen de un dragón en la nube como parte de la experiencia.



RYO KASUMI



SUIRYU: Dragón del agua.



KANKI: Espíritu residente.





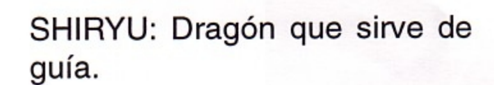
YOKO BURAI: Caída lateral.

UNRYU: Dragón de la nube.





TATSUMAKI: Tromba de agua (o dragón enrollado).



SHIRYU: Dragón que sirve de guía.



SUIRYU: Dragón del agua.





TOKO: Golpe lanzado.



SHIME GIRI: Corte que estrangula.

SO TAIHEN



1. Los números de 1 al 11 debajo son entrenamientos de los movimientos.



1. Cambia a JODAN TSUKI.

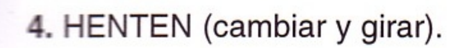


2. TSUKI al lateral.



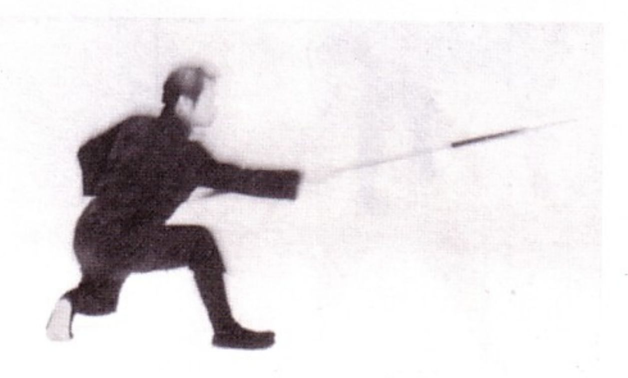


3. Deja que el YARI permanezca perdido en las manos.



4. HENTEN (cambiar y girar).





5. Arrodillándose rítmicamente, coloca la pierna derecha delante.

6. NOZOKI BARAI (observar y barrer).





7. Barre mientras te mueves como bailando.



8. KASO (lanza moviéndose ligeramente y velozmente para nublar la visibilidad del oponente).

9. Posición SHOKI.







10. Sale para barrer.

11. TSUKI KASUMI de TATSU OTOSHI (Ataque a la sien de la caída del dragón).
Este es un movimiento como un dragón nadando en la niebla. Practica la lanza con la imagen de un dragón en la nube como parte de la experiencia.





NAGE KUDAKI
(proyectar y aplastar).

Kai Setsu Gata: Kata de diversión.

KANPO .... Método de restricción.
SHIHO WAZA .... Habilidad en cuatro direcciones.
HICHO HO .... Propulsión del pájaro volador.
HITOTSU AI HO .... Habilidad del golpe que abre.
ICHIJU SANTO .... Un golpe tres veces.
HATSU SAI (HASSAI) .... Aplastamiento que destruye.
HIZO (HI YARI) .... Lanza secreta.
TENCHI KAKU .... Leyes del Cielo y la Tierra.
HAPPO YAKU .... Aplastar Saltando.

Gokui Gata: Kata de los Secretos.

ICHIMONJI .... Figura uno.
KIKU SUI .... Agua de Crisantemo.
MAKI CHO .... Debilitar enrollando.
ONI SASHI .... Puñalada del Demonio.
HI RYU .... Dragón volador.
TOPPO KU .... Defender atacando.
KAGE NO CHO .... Mariposa oculta.
MITSU DAMA .... Tres esferas.
NANAMON HA .... Hoja de siete poderes.

Menkyo Kaiden Hencho Gata:
Kata de cambiar lecciones pasadas de maestro a alumno.

YOKO TAOSHI .... Derribo lateral.
RYUTO .... Cabeza de Dragón.
TOMOE .... Coma (El diseño de tres circulos).
KUGI NUKI .... Arranca clavos.
ARASHI .... Tormenta.
SHIN MYO .... Corazón aparente.
TAKI OTOSHI .... Dejar caer la cascada.
YOKO NAGE .... Lanzamiento lateral.
TACHI NAGE .... Lanzamiento de pie.
NICHI GETSU .... Sol y Luna.

Keiko Gata: Kata de práctica.

RYU KASUMI .... Dragón de la Niebla.
SO TAI HEN .... Cambio corporal de la lanza.

LAS FORMAS MISTERIOSAS



